02 197
2014
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

ИТОГИ 2013

18+

ВЕРДИКТ

GRAN TURISMO 6
Легенды не умирают

THE WALKING DEAD
SEASON TWO
Когда его нет

BROKEN SWORD 5
THE SERPENT'S CURSE
Они написали убийство

В РАЗРАБОТКЕ

MIRROR'S EDGE

BOUND BY FLAME

MASSIVE CHALICE

MAGICKA
WIZARD WARS

THIEF

НАЕДИНЕ С КОШМАРОМ

Alien: Isolation

Эксклюзивный репортаж из Великобритании

реклама
WORLD of TANKS
ПО МАШИНАМ
worldoftanks.ru
БУДЬ МУЖИКОМ. ИГРАЙ В ТАНКИ.
WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

ИГРОМАНИЯ

02 (197) ФЕВРАЛЬ 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ПРИВЕТСТВУЮ!

Главное событие текущего номера — монументальное подведение итогов 2013 года. Целый месяц мы в редакции обсуждали, спорили, негодовали, договаривались и всеми силами пытались прийти к общему знаменателю — какие же игры были самыми-самыми в прошедшем году. Сколько копий было сломано, вспомнить страшно, но в итоге мы, как и всегда, выработали коллективное мнение, которое едва-едва уместилось на 45 страницах.

Если вдруг вы что-то пропустили, не заметили, прошляпили или просто проигнорировали в прошлом году — в этом нет ничего страшного. Про все самые важные игры и события вы сможете прочитать в нашей статье. Это своеобразный срез года, все разложено по полочкам, структурировано и каталогизировано. Но при этом насыщено эмоциями и нашим собственным отношением к произошедшему.

На фоне кропотливой работы над итогами года мы, признаться, были даже немного рады, что вышло не так уж много хороших игр. Окажись их хотя бы на две-три больше, мы бы просто не успели все пройти, а главное — написать по каждой глубокую, вдумчивую статью. А так — многие релизы были перенесены, поэтому полноценные рецензии ждите уже в следующем выпуске журнала.

И, конечно, не могу не напомнить, что вот уже третий месяц как «Игроманию» можно купить в «Киоске» на iPad. А еще вы просто завалили нас письмами с просьбой выпустить журнал и на Android. Пока ничего обещать не будем, но работы над таким приложением мы начали, в обозримом будущем оно обязательно появится — следите за новостями на сайте.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ВОКРУГ СВЕТА С BROKEN SWORD

На волоске от смерти, на шаг от тайны, в погоне за приключением.

По следам Джорджа и Николь. Путеводитель по культовой серии квестов от Revolution Software — в связи с выходом пятой части, The Serpent's Curse. Интервью с основателем Revolution Software, режиссером и автором сценариев всех Broken Sword Чарльзом Сесилом.

Подробности на *стр. 112*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова

Редакторы — Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта — Леонид Молвинских

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Евгений Исупов
Директор по производству — Азам Данияров
Учредители журнала — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ www.igromedia.ru

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru

Менеджеры — Дина Ситдикова, dina@igromania.ru; Юлия Поржежинская, yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014
Тираж 80 240

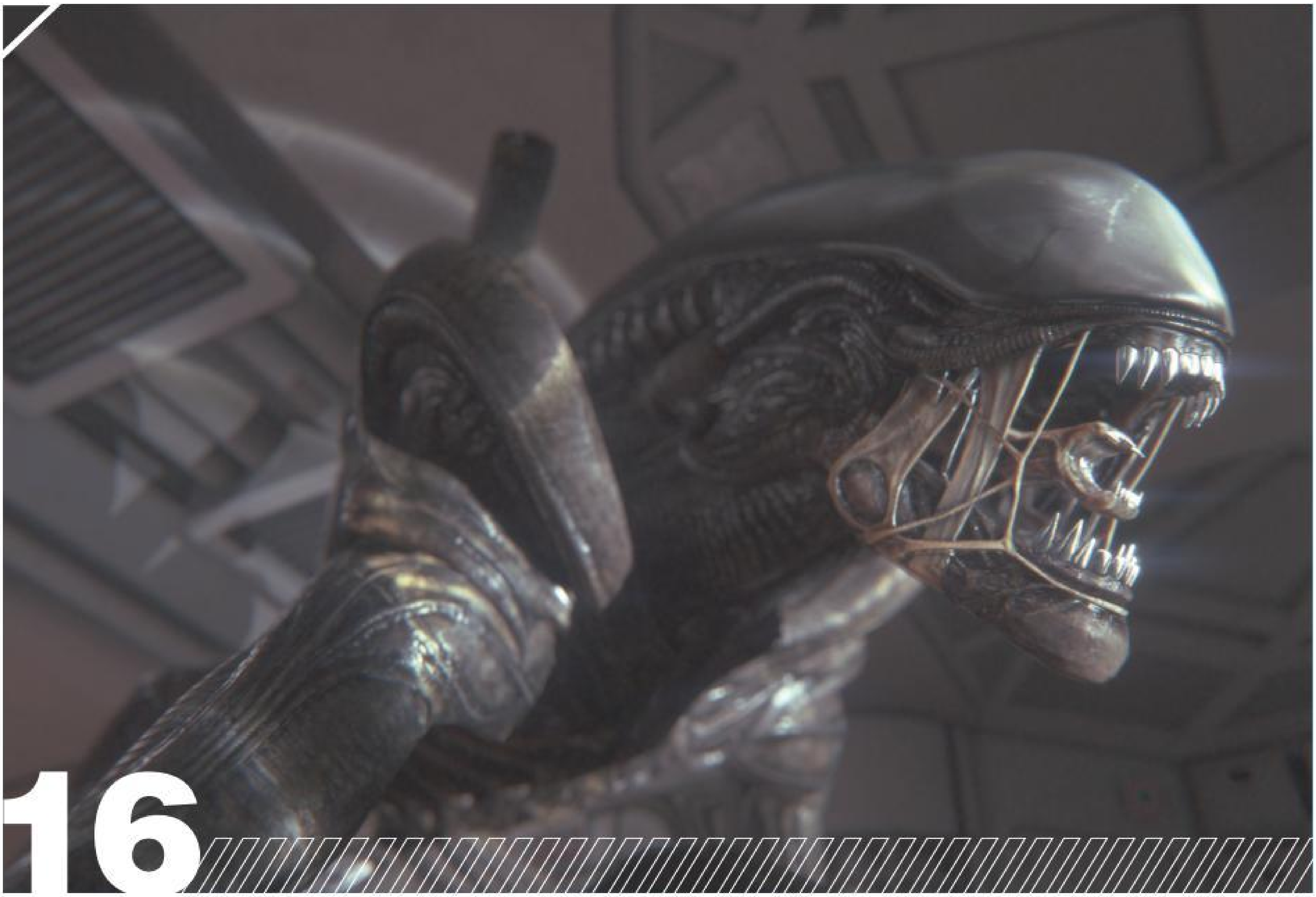
© Igromania, 1997-2014
Circulation 80 240

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 февраля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №02 (197) 2014



Alien: Isolation Я, снова я и Он

Mirror's Edge Не ведая преград

6-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

16-22 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
16 Alien: Isolation

24-33 В РАЗРАБОТКЕ
24 **Рейтинговая система игровых рубрик**
25 Игромания рекомендует
26 Mirror's Edge
28 Magicka: Wizard Wars
30 Bound by Flame
32 Massive Chalice

34-37 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
34 Thief

39-83 ИТОГИ ГОДА
39 Подводя черту
40 Квест года
41 Инди года
42 Гонка года
43 Депрессия года
Музыка года
44 Дополнение года
45 Шахматы года
По-русски года
46 Рассказ года
47 Человек года
48 Мочилово года
Разработчик года
49 Стратегия года
50 Шутер года
52 Прорыв года * ММО года
53 Кооператив года
54 Конвейер года
55 Цитаты года
57 Экшен года
58 Герой года
59 Героиня года
60 Эмоции года
Сплинтерсел года
61 Колофдьюте года
62 Ролевая игра года
63 Провал года
Платформер года
64 Графика года
65 Ужасы года
66 Киберспорт года
67 Игра года
70 Полный трендец: Самые важные тренды отчетного периода
80 Во что поиграть в 2014-м?

84-99 ВЕРДИКТ
84 Gran Turismo 6
90 Broken Sword 5: The Serpent's Curse
92 The Walking Dead: Season Two Episode 1 — All That Remains
94 Super Mario 3D World

Алфавитный список игр в номере

Aliens: Colonial Marines....63
Alien: Isolation....16
Amnesia: A Machine for Pigs....65
Assassin's Creed 4: Black Flag....54, 58
Beyond: Two Souls....46, 59
BioShock Infinite....50, 59, 69
Bound by Flame....30
Broken Sword 5: The Serpent's Curse....90
Brothers: A Tale of Two Sons....60
Call of Duty: Ghosts....61
Dead Space 3....53
Depression Quest....43
DmC: Devil May Cry....57
Doki-Doki Universe....98
Dota 2....66
Far Cry 3: Blood Dragon....44
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn....52
Fire Emblem: Awakening....45
Gomo....99
Gone Home....46
Goodbye Deponia....40
Gran Turismo 6....42, 84
GRID 2....42
GTA 5....58, 64, 67
Injustice: Gods Among Us....48
Killzone: Shadow Fall....51, 64
League of Legends....66
Magicka: Wizard Wars....28
Mass Effect 3: Citadel....44
Massive Chalice....32
Metro: Last Light....50
Mirror's Edge....26
Need for Speed: Rivals....42
Outlast....65
Papers, Please....41
Path of Exile....62
Phoenix Wright: Ace Attorney — Dual Destinies....40
Pokemon X & Y....62
Rayman Legends....63
Shadowrun Returns....62
Shelter....41
SimCity....49
Slender: The Arrival....65
Splinter Cell: Blacklist....60
StarCraft 2: Heart of the Swarm....49
Super Mario 3D World....94
The Last of Us....43, 57, 58, 59, 64, 68
The Night of the Rabbit....40
The Novelist....96
The Stanley Parable....46
The Swapper....41
The Walking Dead: Season Two Episode 1 — All That Remains....92
Thief....34
Tomb Raider....57
Total War: Rome 2....49
War Thunder....52
XCOM: Enemy Within....44
Задор. Владыки миров....45

96 The Novelist
98 Doki-Doki Universe
99 Gomo
100 Мобильный дайджест

104-111 ОНЛАЙН
104 Дайджест онлайна

112-125 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
112 Вокруг света с Broken Sword

126-153 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новинки
Тесты
130 Видеокарты AMD Radeon R9 290 и NVIDIA GeForce GTX 780 Ti
134 Ultra HD на компьютере Meijin Green World
Теория
136 Основные тенденции железного рынка 2013
142 Лучшее железо-2013
152 Разумный компьютер за разумные деньги

154-159 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
154 Тест № 2. Февраль
155 Сканворд № 2. Февраль
156 Фотографическая память № 2. Февраль
159 Подведение итогов за №12/2013

КАЛЕНДАРЬ
157 Castlevania: Lords of Shadow 2
158 Star Wars Pinball

160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
160 Музыка в играх

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Thief
Alien: Isolation

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Driveclub
Battlefield 4 Second Assault
Diablo 3: Reaper of Souls
Killzone: Shadow Fall

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Wargaming.......2-я обложка
ООО «Игромедиа».............3-я обложка
Razer................4-я обложка

В номере:
Бризантин.........................5
ООО «Игромедиа»..............23, 38

Thief Кому воровство, а ему ремесло

Подводя черту Игровые итоги 2013 года

Gran Turismo 6 Живая легенда

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

X-выпуск

Всем привет!
Месяц спустя в «Игроманию» прибыл последний боец из нового поколения игровых систем.
Xbox One — третья консоль от Microsoft. С Xbox 360 компания превратилась из аутсайдеров в серьезного игрока на рынке.
А новая модель — это уже даже не игровая приставка, а медиакомбайн, который стремится стать центром вашей гостиной.
В этом выпуске мы разбираем консоль по деталям, играем в ее первые эксклюзивы и сравниваем с конкурентом от Sony.

NVIDIA Shield

К нам в редакцию попала консоль NVIDIA Shield, которая не просто умеет играть в игры для Android, но и, что гораздо важнее, стримить *любые* игры с вашего компьютера на свой миниатюрный экран. Мы делаем подробный разбор устройства, играем в разные игры, проверяем связь «консоль-компьютер» на прочность и размышляем о будущем подобных устройств.

Игровые новости

Вот и стих понемногу шум вокруг запуска нового поколения консолей, и индустрия возвращается в свою обычную колею. На смену шуму предстартовых релизов приходят обычные анонсы, утечки, объявления, слухи и видеоролики.

В этом выпуске: Стартовал второй сезон The Walking Dead. Bethesda показывает подробности The Elder Scrolls Online. Птицы и свиньи соревнуются в скорости в Angry Birds Go! Амбициозный ролевой проект Bound by Flame обзавелся новым трейлером. Игра DayZ стартовала в формате платной альфа-версии. Разработчики Tom Clancy's The Division хвастаются движком Snowdrop («Подснежник»). Ведьмак спасает мир от Дикой охоты в The Witcher 3: Wild Hunt. Создатели Thief раскрывают новые подробности игрового сюжета. Процедурная вселенная No Man's Sky отправит игроков из глубин океана в глубины космоса. Создатели Battlefield 4 налегают на загружаемые дополнения. Dying Light — зомби на фоне красивых закатов.

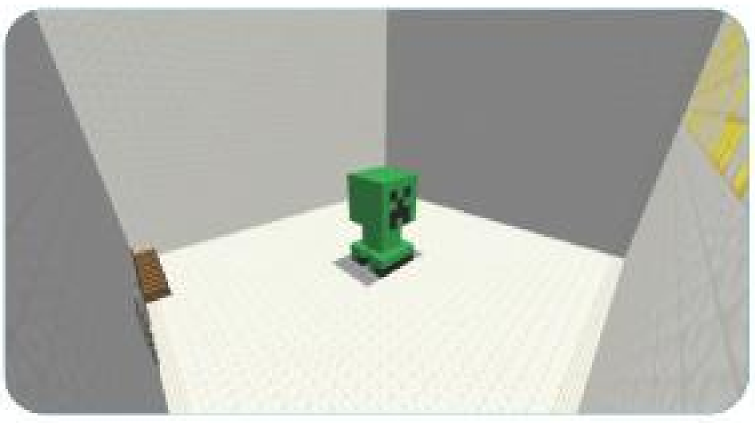
Новости индустрии

Отголоски шума вокруг старта консолей еще слышны, но, когда стало известно, что и Sony, и Microsoft продали на запуске по два миллиона приставок, накал страстей начал стихать. А тут подоспели и совершенно другие новости, которые могут оказать серьезное влияние на расклад в игровой индустрии.

В этом выпуске: Игровые издатели заступились за создателей видео на YouTube, заваленных претензиями по авторским правам. Новое поколение консолей стартовало с небольшим перевесом Sony. Disney работает над условно-бесплатной игрой о сражениях истребителей из «Звездных войн». Oculus Rift получил еще 75 миллионов инвестиций. Неизвестный покупатель приобрел на аукционе права на Rise of Nations. Продолжает просачиваться информация об Alien: Isolation. Minecraft взяла планку в 13 миллионов проданных копий. Игры на Kickstarter за всю историю собрали двести миллионов долларов. Bethesda действительно работает над четвертой частью Fallout. Doom исполнилось двадцать лет. К Xbox One подключили клавиатуру и мышь. Американские агенты и шпионы Ее Величества проникли в World of Warcraft. Студия Avalanche ведет репортаж из джунглей Коста-Рики. Activision хочет вернуть серию Crash Bandicoot.

Игровая культура

Игровая культура, как всегда, радует. Креатив бьет ключом. Создатели интересных и смешных роликов, пародий, песен и других произведений искусства не



останавливаются и берут новые и новые творческие высоты.

В этом выпуске: Новые ролики по мотивам StarCrafts и Portal 2. Сериал Mario Warfare — сражения переместились на территорию владений Боузера. Студия Rocket Jump пародирует типичное сражение в стиле Mortal Kombat. Пользователи Reddit прикинули, сколько стоили бы старые консоли на современные деньги. «Воздушная доставка» — выдающийся боевой прием в Battlefield 4. В Minecraft построен трехмерный принтер. Кузнец Тони Суоттон сковал клинок из God of War. Аниматоры изобразили The Last of Us в виде LEGO-игры. Новый музыкальный клип от YungTown посвящен боевой девушке из Wii Fit. Что будет, если поместить игры Марио в формат дополненной реальности? Новые подробности о фильме по вселенной Warcraft. Музыку из пятой Final Fantasy исполнили на оркестре из дисководов. Новая система виртуальной реальности имитирует даже поездки в автомобиле. GonzoSM издевается над героями League of Legends в новом мультфильме.

Десятка самых-самых
Лучшие игровые моменты 2013 года

На календаре — год Лошади, а значит, самое время вернуться в 2013-й и вспомнить, какие находки игровых разработчиков и сценаристов запомнились нам больше всего? Мы составляем список не лучших игр, а конкретных игровых моментов, сцен, миссий или ситуаций, которые в прошлом году заставили всю редакцию «Игромании» затаить дыхание,

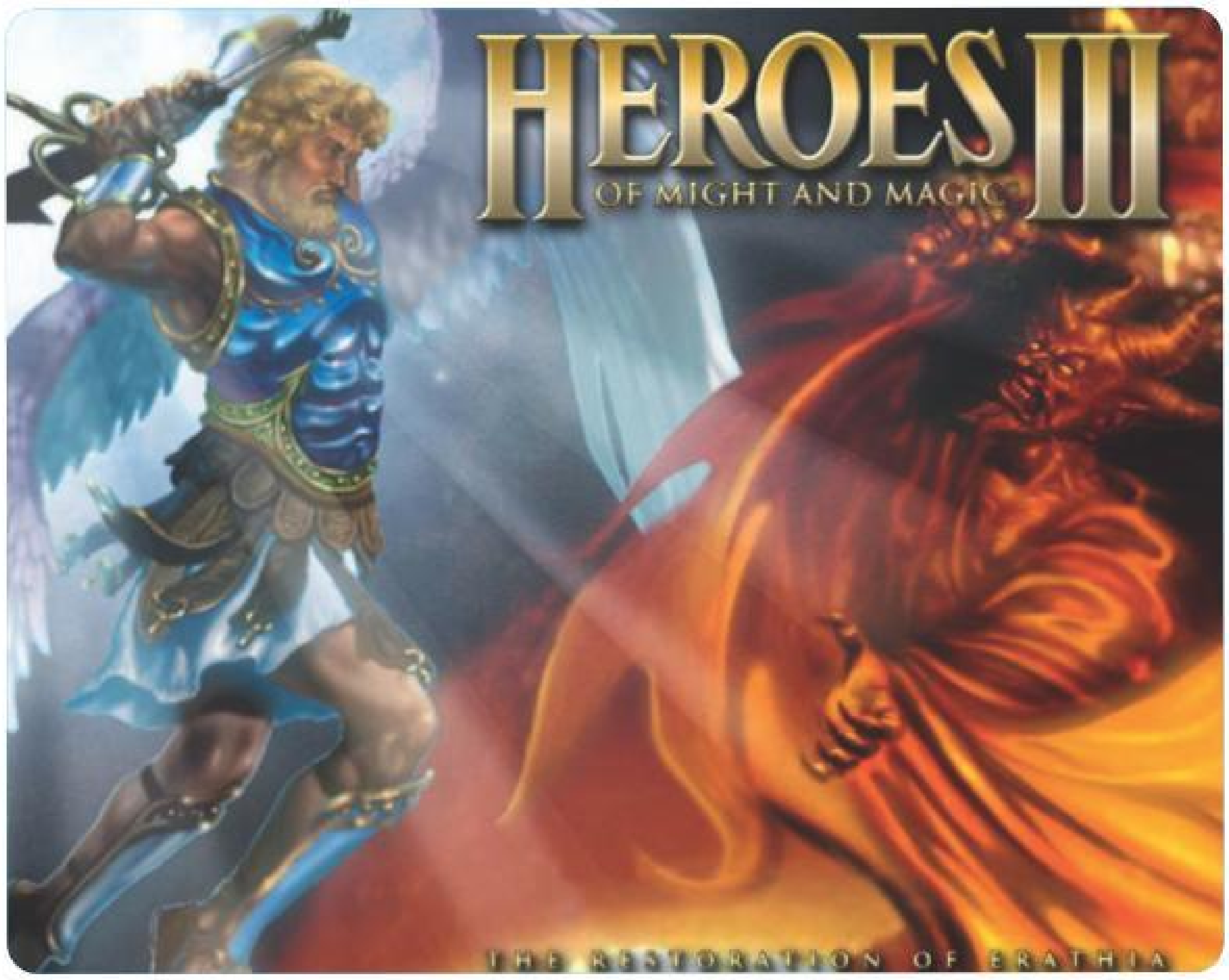
упасть на пол от смеха, закричать во все горло или пустить украдкой слезу. Мы собрали для вас отрывки, которые останутся в памяти на долгие годы. Если же спустя десятилетия вы их забудете, то благодаря этому сюжету сможете заново погрузиться в игровой 2013-й. Итак, встречайте — десятка лучших игровых моментов за 2013 год! Но будьте осторожны: в этом сюжете много спойлеров!

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Ретроспективу игр в этом выпуске начинает популярная ныне League of Legends, которая вышла аж в 2009 году! Затем вернемся на десять лет назад и вспомним четвертую часть японского хоррора Silent Hill — неоднозначную The Room. 1999 год порадует нас легендарной Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia. И недалеко уйдем от фэнтезийной тематики на двадцатилетнем рубеже — вспомним о шутере Heretic.

В этом выпуске:
- **League of Legends**
- **Silent Hill 4: The Room**
- **Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia**
- **Heretic**



Легче бросить курить, чем с раком жить

- Снижает тягу к никотину
- Успокаивает нервную систему
- Препятствует появлению лишнего веса на фоне отказа от курения
- Безопасен: не содержит никотин

РЕКЛАМА

materia medica

Горячая линия:
+7 (495) 681-93-00

www.brosay-legko.ru

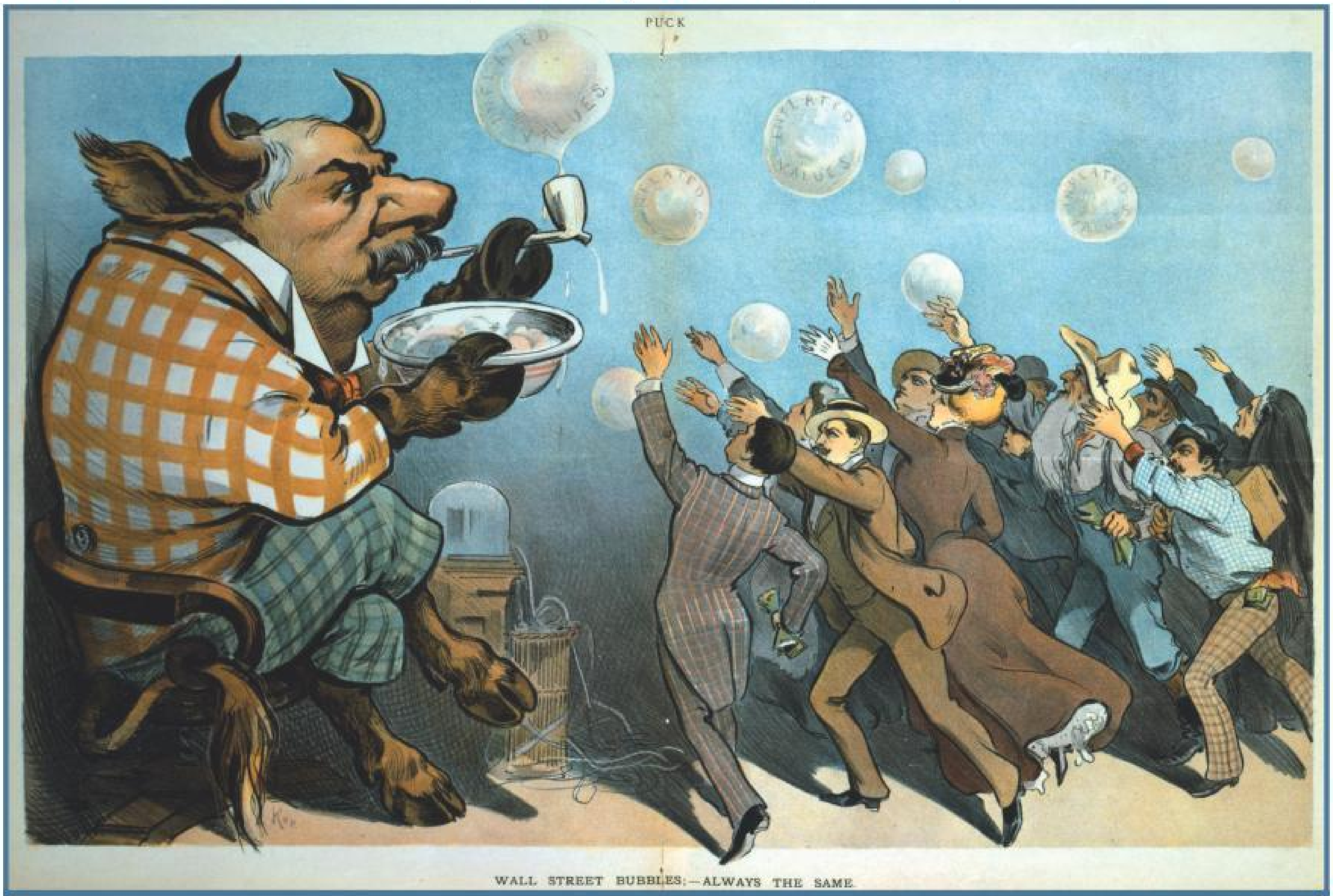
ЛЕГЧЕ БРОСИТЬ, ЧЕМ КУРИТЬ

Регуд. № ЛСР-007178/10-260710

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ. ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ

Пускаем пузыри

Исследование о том, как правильно надувать пузыри, как грамотно их лопать и как сделать так, чтобы в процессе всего этого вам не оторвало руки, ноги, голову и печень.



Картинка начала прошлого века: известный финансист Джон Морган надувает пузыри, приманивая глупых инвесторов. Больше ста лет прошло, а ничего так и не изменилось.

Сегодня мы с вами поговорим об очень сложном и серьезном предмете — о пузырях. Термин этот пришел к нам из экономики, что и объясняет его несколько несерьезное звучание: экономисты вообще парни веселые, а потому любят придумывать всяким заумным научным теориям разные забавные названия. Например, с теорией экономических пузырей тесно связаны такие понятия, как «теория большего дурака» и «сатанинская бутылка Стивенсона». Впрочем, дураки и бутылки нас пока не интересуют, а потому вернемся к нашим пузырям. В экономике так называют внезапно возникающие рынки, характеризующиеся ажиотажным спросом на какой-то товар. На таких рынках не работают обычные законы, их участники сходят с ума и действуют вопреки здравому смыслу, хитрые дельцы могут заработать в одночасье миллионы, а неудачники — пустить на ветер целое состояние. Но у всех пузырей есть одно общее свойство: рано или поздно они лопаются. И тогда страсти утихают, цены возвращаются в норму, а огорошенные участники рынка подсчитывают прибыли и убытки, недоумевая, что это вообще было. Кстати, действительно, что это вообще сейчас было? С какой стати мы заговорили о каких-то экономических терминах? Все очень просто. С точки зрения экономики нет разницы, что продавать — игры или маринованную селедку. Законы и движущие силы рынка остаются одинаковыми. Разработчики любят надувать пузыри не меньше парней с Уолл-стрит, потому что это дает им отличный шанс подзаработать. Именно об этом и пойдет наш сегодняшний рассказ.

Не дуйся!

В экономике пузырь обычно создается так: умные и дальновидные инвесторы находят на рынке новую нишу, о которой никто еще не знает (а порой и сами такую нишу создают), и начинают вкладывать в нее деньги. Их действия замечают не менее дальновидные, но не слишком умные товарищи, которые сами такой возможности не заметили, но вот примазаться к тому, кто поумнее, всегда готовы. В рынок вливается еще больше денег, и цены начинают расти. Пузырь начинает надуваться. А затем появляются глупые инвесторы, которые считают себя умными. Они видят, что цены растут, и думают — надо же, какой удобный случай! Куплю сейчас, потом перепродам, заработаю кучу денег! Вот ведь я хитрый какой!

В результате таких умозаключений в рынок вливается совершенно невероятное количество денег и цены взлетают до небес. Вот только дураки не видят ситуации дальше собственного носа и не понимают, что зарабатывать будут не они, а на них. Понимая, что пузырь продержится недолго, умные инвесторы избавляются от своих активов, тем самым помогая пузырю лопнуть. Дураки наконец-то понимают, что дело пахнет керосином, и начинают искать еще больших ду-

Поющие пузыри

Еще до выхода Wii в игровой индустрии произошло вздутие небольшого пузыря музыкальных игр. В 2005 году серия Guitar Hero буквально взорвала рынок, что привело к выпуску множества сиквелов и еще большего количества клонов и подражателей. Тогда про пузыри никто ничего не знал, поэтому всем казалось, что успех игры — нечто большее, чем простая мода или прихоть толпы. Guitar Hero увлекались все, ей даже посвятили серию в «Симпсонах». Третья часть собрала больше миллиарда долларов!

Но все хорошее когда-нибудь кончается. Решив ковать железо, пока горячо, компания Activision буквально выдоила рынок досуха: в 2010 году она выпустила аж семь игр серии. Да еще и конкуренты помогли как смогли. В результате перепроизводство музыкальных игр вызвало кризис, похоронивший целый жанр. Этот пример учит нас, что если уж даже от крупнейших издательств нельзя ожидать разумного поведения, то что говорить о маленьких студиях?

раков (та самая «теория большего дурака»), чтобы сбыть им стремительно дешевеющие активы и уменьшить потери, но тем самым только больше усугубляют ситуацию.

Экономисты до сих пор вспоминают случай, когда в Голландии начала XVII века наблюдался необъяснимый спрос на луковицы тюльпанов. Цены выросли настолько, что за одну луковицу можно было купить целый дом. Затем все пришли в себя, цены упали примерно раз в сто, кто-то обогатился, кто-то лишился всех сбережений. Раньше такие случаи были необычайно редки. На рубеже тысячелетий ситуация резко обострилась. Рынок буквально бурлит, пузыри надуваются и лопаются один за другим. Причем некоторые из них настолько большие, что их замечают даже очень далекие от темы люди (пузырь доткомов, пузырь на рынке недвижимости, ставший причиной мирового финансового кризиса 2008 года).

Как оказалось, в игровой индустрии происходит ровным счетом то же самое. Постоянно появляются новые рынки, жизненный цикл которых очень напоминает развитие экономического пузыря: рождение, расцвет (надувание пузыря), перенасыщение, кризис (пузырь лопается) и последующая стабилизация. Сначала это были казуальные игры, затем социальные, в конце 2013 года, судя по всему, появились признаки схлопывания пузыря мобильных игр, а испуганные эксперты уже предрекают, что обожаемые всеми инди не новый мессия, призванный спасти индустрию свежими идеями, а не более чем очередной пузырь, надутый на ровном месте.

Эта тема показалась нам довольно интересной. Согласитесь, многие из вас, пусть даже подсознательно, не испытывали доверия ко всем этим новым веяниям. Социалки, казуалки, браузерки, мобильные игры... Пока все издатели и разработчики, выпучив глаза, рассказывали о невероятных перспективах и ждущих их сверхприбылях, вы лишь озадаченно чесали макушку и спрашивали себя, ну как можно так заводиться из-за такой ерунды? Ну что же, очень может быть, что в итоге вы были правы.

Поэтому мы решили подробно разобраться в теории «игровых пузырей», посмотреть на те, что уже сдулись, и на те, что надуваются прямо сейчас, и даже попробовать предсказать — какой рынок может стать следующим в очереди на «опузыривание».

Любовь зла — полюбишь и казуала

Первый пузырь, который мы сегодня рассмотрим, был надут Nintendo, большим специалистом по этой части. До 2006 года казуальные игры хоть и существовали, но были исключительно нишевым жанром, и только японцы видели в нем настоящее золотое дно. Аудитория обычных игроков, любящих всякие шутеры-экшены, исчисляется десятками миллионов, в то время как потенциальное количество казуалов — более миллиарда. Просто до них никто не смог достучаться. Обычные игры для них были слишком непонятными и скучными. А потому Nintendo выпустила приставку Wii.

На Wii был большой напряг с шутерами, зато была чудо-доска Wii Balance Board, которая позволяла заниматься физзарядкой, аэробикой и даже йогой, не отходя от экрана телевизора. А еще там был чудо-пульт Wii Remote, который позволял играть без всяких джойстиков, геймпадов и этих ужасных клавиатур с тысяча и одной клавишей. Взял в руки пульт,

Тюльпаномания XVII века создала один из первых пузырей — неконтролируемый рынок, живший по своим законам. За одну луковицу редкого вида Тюлип Брассери можно было купить целое предприятие типа пивоварни.

Nintendo первой поняла, что казуалки — это не пасьянсы и саперы для скучающих секретарш, а целая индустрия. И пусть тот пузырь лопнул, но с тех пор казуальная аудитория получила те же права, что и обычные игроки. Фото: Сергей Галенкин

помахал им перед экраном — и все, выиграл! Это сегодня гироскопы и акселерометры есть в каждом смартфоне, а в те дремучие времена технологии захвата движения были диковинкой, и привлеченные телерекламой обыватели начали расхватывать Wii как горячие пирожки. За первые три года было продано 50 миллионов консолей, а игры для них прочно оккупировали вершины хит-парадов.

У всей индустрии немедленно случился острый приступ зависти. Они тут, понимаешь, тратят баснословные деньги на создание крутых Halo и Gears of War, а Nintendo делает состряпанные на коленке поделки, в которых ни графики, ни смысла особого, и продает их совершенно невменяемыми тиражами в десятки миллионов копий! Начался бум казуальных игр. Казуалки делали все — крупные издательства, мелкие издательства, инди-разработчики, платформодержатели и даже совершенно случайные люди. Пресса носилась с казуалками как с панацеей от всех бед, аналитики с важным видом вещали о перспективах... Говорить о нормальных играх в приличном обществе стало даже как-то неудобно. Какой еще BioShock, фу, вы разве не знаете, что игры для хардкорщиков — это прошлый век?

К тому времени, как Sony и Microsoft выпустили свои Kinect и PS Move, Nintendo успела снять с рынка все сливки. А те, кто пришел после них, обнаружили крайне неприглядную картину. Выяснилось, что казуальщики очень малоактивный народ: покупатели сметали с полок коробки с Wii миллионами — вот только для многих идущий в комплекте сборник Wii Sports оставался первой и последней игрой. Наигравшись, приставку отправляли пылиться на полку.

Wii Balance Board позволяла в игровой форме выполнять полезные упражнения. Правда, если верить ученым, эффективность спортивных игр в деле укрепления здоровья крайне низкая. Но в рекламе про это обычно не говорят...

Кроме того, казуалы оказались на редкость непостоянными. Они могли набежать толпой и устроить на рынке ажиотаж, но так же быстро могли исчезнуть, если мода изменится, или же найти себе занятие поинтереснее. И, наконец, аудитория эта оказалась очень дорогой и непредсказуемой: обычная реклама в игровой прессе на нее не действовала, потому как она ее просто не читала, приходилось тратиться на телерекламу. А без рекламы шансов на успех не было. Казуалы плохо разбирались в играх и покупали только то, что у всех на слуху, или же то, что попалось под руку случайно.

Схлопывание пузыря казуальных игр было, пожалуй, самым тихим и пристойным из всех, что мы сегодня рассмотрим. Так как рос он в достаточно суровую эпоху господства консолей, когда индидвижение еще не набрало свою силу, участвующих в его «надувании» было не так много, а закрытость консольных платформ позволила обойтись без засилья трэша. Правда, на ПК игровые порталы малость между собой повоевали, средние цены на казуалки снизились там с $20 до $7, потом аудитория окончательно перебралась на новые платформы, а этот жанр, как ПК, практически вымер. Но в целом обошлось без скандалов — многие игроки даже не заметили, что у них под боком только что рванул самый многообещающий сектор рынка. Поныв в разных интервью про «ужасный кризис» и про то, что «казуалки сдулись», разработчики ускакали туда, где надувался очередной пузырь. И вот там без драмы уже не обошлось...

Везде, кроме Японии, Wii Sports шла в комплекте с Wii, что объясняет ее тираж в восемьдесят с лишним миллионов копий.

Социализируйся!

Куда уехал цирк, он был еще вчера! После того как казуалки сдулись, самые умные задумались, а куда, собственно, делись все казуалы? Не могли же они просто испариться! Проведенное британскими учеными исследование подтвердило, что этот вариант очень маловероятен, равно как и массовое похищение казуалов инопланетянами. И тут на сцене появляется Zynga, маленькая инди-студия по выпуску браузерок, основанная Марком Пинкусом и названная в честь его любимого бульдога. Его силуэт, кстати, стал официальным логотипом компании.

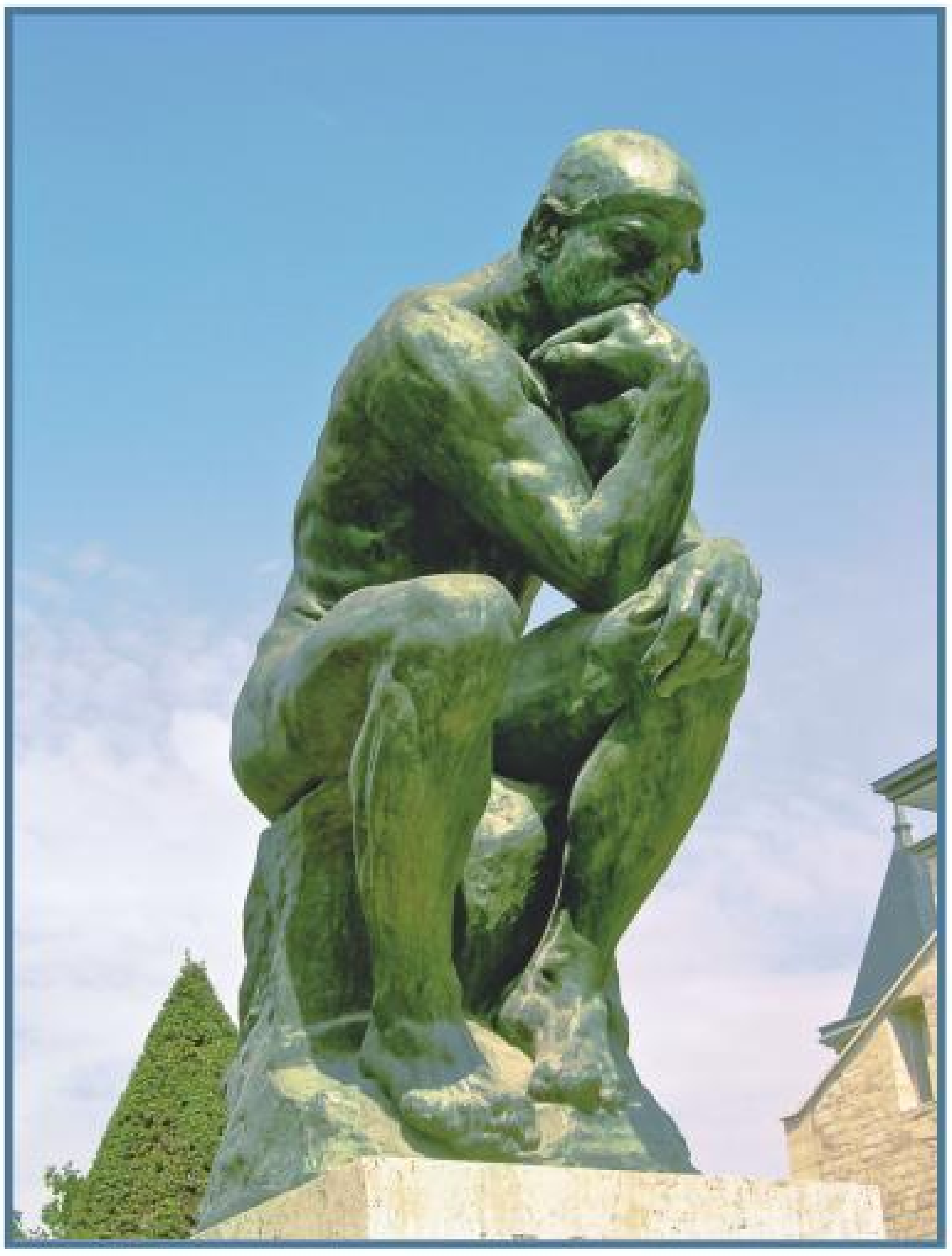
В 2007 году, когда все сходили с ума по казуалкам, Марк и его студия начали делать дешевые браузерки для Facebook. Конечно, в 2007 году на Facebook не было миллиарда человек, но

зато темпы роста поражали: за год портал увеличил аудиторию раз в пять, с десяти до почти пятидесяти миллионов активных пользователей, и руководство Zynga прекрасно понимало маячащие перед ними перспективы.

Они не утруждали себя экспериментами и придумыванием крутых идей, да и о качестве игр не слишком заботились. Спереть все, что плохо лежит, сделать подешевле и продать подороже — такая вот нехитрая бизнес-стратегия. Так, например, они позаимствовали у студии Digital Chocolate понравившееся название Mafia Wars, а геймплей — из игры Mob Wars, в результате чего обиженные авторы обоих проектов подали в суд. Обе тяжбы закончились мировой, Zynga просто откупилась, благо доходы позволяли. Другой их шедевр, стратегия Dream Heights, являлась точной копией популярного хита Tiny Tower. Тут даже до суда не дошло, потому как Zynga перерисовала всю графику, а геймплей патентом защитить нельзя. Обиженные разработчики ограничились написанием открытого письма, в котором ядовито благодарили конкурента за проявленное к ним внимание.

К 2009 году Zynga становится ведущим производителем социальных игр для Facebook с ежемесячной аудиторией порядка 40 миллионов пользователей. В 2010 году из маленькой компании она превращается в флагмана целого рынка: только за один этот год было приобретено семь студий и открыта еще пара собственных, что увеличило штат почти до полутора тысяч человек. Так Zynga запустила вздутие еще одного пузыря — большого пузыря социальных игр.

Уязвимое положение



Говоря о преимуществах мобильных платформ, мы не упомянули один очевидный момент — их мобильность. Мало кто носит с собой ноутбуки, зато телефоны и планшеты все держат при себе, а потому времени для игр могут найти куда больше — в дороге, в очереди, в ожидании встречи, а также сидя на толчке. Последний вариант использования, кстати, очень популярен. Согласно опросам, проведенным компанией Spil Games, в процессе царствования на фаянсовом троне время за мобильными играми коротает 34% пользователей. Вот уж действительно «уязвимое положение». Может быть, разработчики даже как-то учитывают этот пикантный факт при создании своих приложений?

Это вы сейчас можете заранее догадаться, что ничем хорошим дело закончиться не могло. Тогда же перспективы рынка казались неисчерпаемыми. Количество пользователей Steam составляет 60 миллионов человек, консоли набирают примерно столько же. Цифры могут показаться большими, однако все познается в сравнении. На одном только Facebook ежемесячно играет четверть миллиарда человек, а общее число игроков превышает полмиллиарда! А если приплюсовать все эти бесконечные «вконтактики-одноклассники», то цифры получатся совсем уж неприличными.

И все эти сотни миллионов были не просто потенциальной аудиторией. Это была аудитория, собранная в одном месте и заботливо рассортированная по категориям: из профилей можно было узнать возраст, увлечения игроков, список их друзей и многое другое. А уж как на рекламе можно было сэкономить! Никаких роликов по ТВ, раскрутить игру не сложнее, чем раскрутить сайт, — дал баннер и собирай трафик. А еще лучше пообещать каждому игроку побольше плюшек за приведенных друзей, это вообще бесплатно. Какие еще казуалки? На консолях? Да вы с ума сошли, это же прошлый век! Теперь все поняли, где лежат настоящие деньги, и всей толпой кинулись на рынок социальных игр.

Руководство Zynga можно критиковать сколько угодно, но против фактов спорить сложно. Мало того, что они удачно выдоили рынок социалок почти досуха, закормив пользователей своими «фермами» до потери сознания, так еще напоследок красиво кинули фондовый рынок на миллиард баксов. Имея на руках статистику и прогнозируя скорое схлопывание пузыря, в конце 2011 года Zynga решила наварить деньжат на продаже акций, превратившись из частной компании в акционерное общество. Благодаря всеобщему помешательству на социалках были успешно проданы все 100 миллионов акций, причем по максимальной цене в десять долларов за штуку. Владельцы компании поначалу хотели продать в десять раз больше, но вовремя умерили аппетиты, разумно решив что рынок такой наглости не примет. Уже к концу дня их акции подешевели на 5%, однако Марк Пинкус уверил всех, что его это падение ничуть не беспокоит.

Пинкус не соврал. Возможность падения курса его действительно ничуть не беспокоила, потому что он точно знал, что очень скоро курс этот упадет ниже

Microsoft напряглась и родила Kinect, зато Sony долго не мучилась и полностью скопировала идею Wii Remote в своем PS Move. Учитывая, что наработки PS Move использовались в контроллере для PS4, можно сказать, что Wii напрямую повлияла на дизайн приставок нового поколения.

То самое послание от разработчиков Tiny Towers в адрес Zynga, своровавшей идею их игры. Порой от трех человек для индустрии пользы больше, чем от трех тысяч…

До того как стать главой Zynga, Марк Пинкус шесть лет работал в финансовой сфере. Так что о пузырях и новых рынках он знал все. А перспективность социальных сетей Марк понимал еще до появления Facebook: в 2003 году он основал Tribe.net, одну из первых соцсетей в мире. Фото: Joi Ito

плинтуса. По закону владельцы компании не могли продавать свою долю в течение примерно трех месяцев после начала торгов, но, как только этот срок истек, они немедленно слили на рынок все, что у них было, получив по 13-14 долларов за акцию, — а это ни много ни мало 200 миллионов долларов. Через пару-тройку месяцев курс упал до 3-4 долларов и более не поднимался.

Что уж точно поднялось, так это паника. Флагман рынка социальных игр в одночасье превратился чуть ли не в банкрота! Увольнения, огромные убытки, потеря рынка… Руководство Zynga менялось чаще, чем подгузники у младенцев. Остальным было не лучше. Electronic Arts как раз возомнила себя молодой и пробивной компанией, активно осваивающей новые направления, и вложила в развитие социальных игр кучу денег. И вот только успела она триумфально ворваться на рынок со своей The Sims Social… как вместо празднования победы пришлось писать отчеты об убытках: и симсы, и браузерная версия SimCity, и Pet Society закрылись менее чем через год после релиза.

История повторялась. Сверхприбыли привлекли множество разработчиков, усилилась конкуренция, тем временем мода на социалки кончилась и казуалы перебежали на планшеты и смартфоны. А те, что остались, заматерели и стали требовать не казуальный трэш, а более серьезные и качественные игры. Легкие деньги кончились.

Мобильный нарыв

Здесь история заканчивается и начинаются наши дни. Если в последнюю пару лет вы хотя бы изредка читали новости, то наверняка знаете, что мобильники и планшеты — это очень круто и перспективно, что за ними будущее, что этот рынок начали осваивать крупнейшие компании и что, когда все вокруг падает и загибается от кризиса, мобильные игры цветут и пахнут. За 2011 год количество мобильных устройств увеличилось с трехсот миллионов до полумиллиарда. Сегодня же одних только смартфонов и планшетов на базе iOS и Android насчитывается под два миллиарда.

Однако наученные горьким опытом разработчики (особенно крупные издательства) не спешили на этот раз толпой ломиться на новый рынок. Тем более что денег там сначала было довольно мало, даже сверхуспешная студия Rovio со своими Angry Birds зарабатывала сущие копейки. Посудите сами: порядка двух миллиардов загрузок, четверть миллиарда активных игроков в месяц (столько же, сколько на Facebook!), при этом за 2012 год студия заработала непосредственно на игре смешные 80 миллионов евро. Может, для кого-то это и много, но не для лидера мобильного рынка. Покупать игру особо не покупали, а с рекламы в бесплатных версиях не озолотишься.

Но затем на рынке «выстрелили» первые по-настоящему успешные проекты, предлагавшие игрокам новые схемы монетизации, — мы уже не раз о них писали. Насквозь вторичная казуалка Candy Crush Saga в настоящий момент собирает порядка миллиона долларов в день. Финская стратежка Clash of Clans показывает еще более крутой результат: 2,5 млн баксов ежедневно. Ее создатели разом сорвали банк, продав контрольный пакет своей студии за 1,1 млрд евро. Для сравнения, в 2007 году Electronic Arts купила за $860 миллионов BioWare, да еще и

Следующая остановка

Вопрос: куда все побегут после того, как пузырь мобильных игр лопнет окончательно? На этот счет мнения расходятся. Одни считают, что эпидемия пузырей последних лет таки отбила у разработчиков охоту к экспериментам и они вернутся на ПК и консоли. Другие же думают, что дураки и авантюристы среди игроделов — ресурс совершенно неисчерпаемый, так что лишь бы найти новый рынок, а уж надуть его будет кому.

Да и кандидатов на новый пузырь довольно много: мобильные консоли (в них пока никто не верит), виртуальная реальность (а вот это уже хорошая заявка на победу), а также носимые компьютеры с дополненной реальностью — имеются в виду очки типа Google Glass. Последний вариант некоторые эксперты считают наиболее перспективным.

Носимые компьютеры в виде умных часов и очков из атрибутов фантастических фильмов превращаются во вполне реальные гаджеты. Даже совершенно неудачные и во многом бесполезные наручные компьютеры продаются не хуже иных приставок — полтора миллиона за прошлый год, — а ведь они только появились! Что будет, когда доведут до ума Google Glass и их аналоги, даже и подумать страшно. Уже появились первые игры для таких очков. Чего стоит «Морской бой», соперничающий по качеству графики с Pong 1972 года выпуска. Ничего, раз уж мы привыкли играть на телефонах, то привыкнем играть на очках и часах. Представляете заголовки будущего? Кризис очковых игр! Черт, нам уже сейчас не терпится про это написать.

Pandemic Studios в придачу, а все качали головами и говорили, что очень дорого. А тут больше миллиарда за инди-студию с одной игрой! Стало ясно, что деньги на мобильном рынке есть, и много.

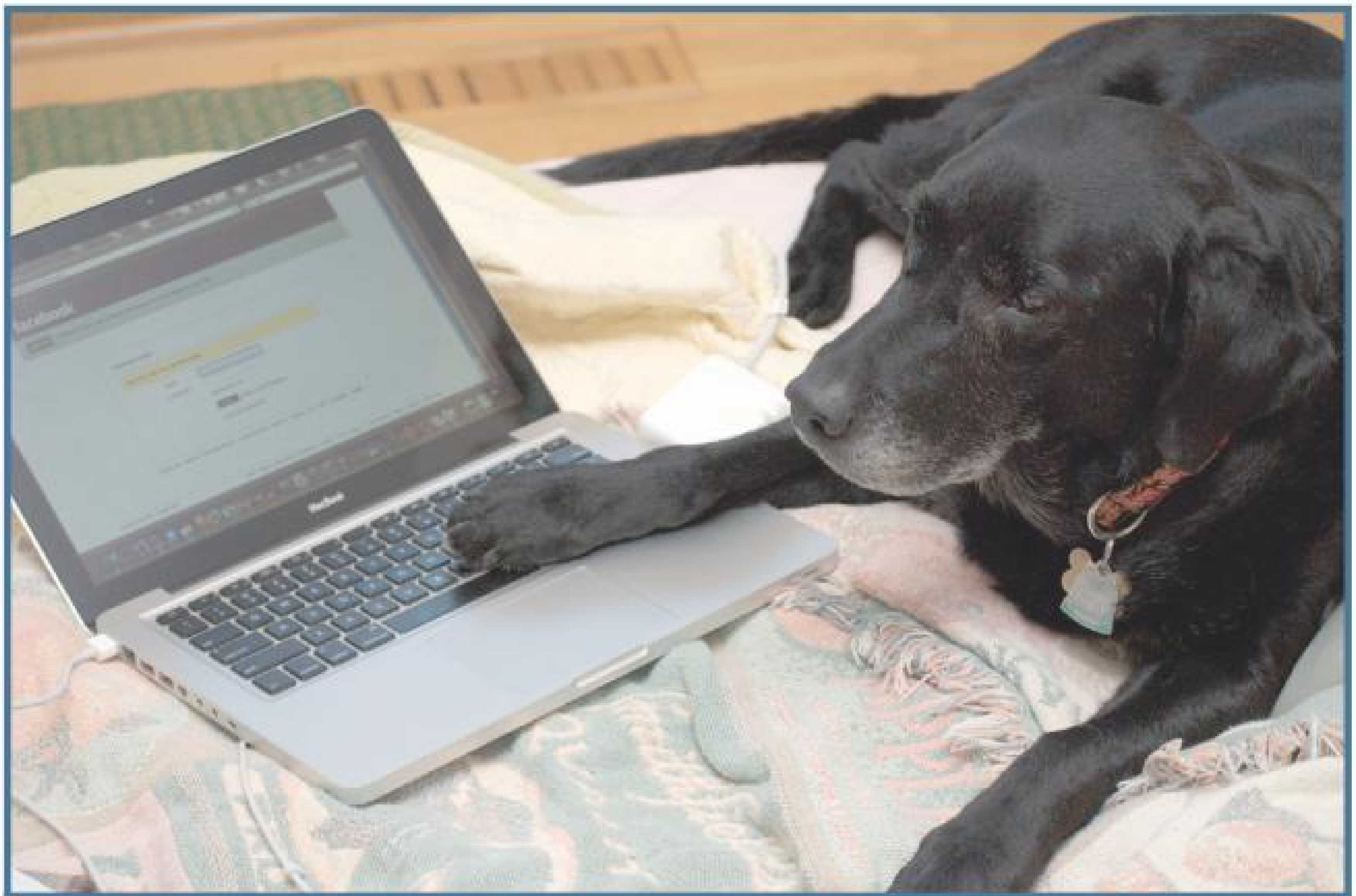
Тут-то, наконец, все прозрели, какие возможности открывают перед ними мобильные платформы. Во-первых, там собрана совершенно невиданная доселе аудитория, куда больше, чем в соцсетях. Во-вторых, сенсорное управление сочетает в себе простоту и доступность, открывает огромный простор для творчества и прямо-таки создано для казуальных игр. В-третьих, пользователи часто находятся в уязвимом положении: согласитесь, продать что-то скучающему в пятичасовой поездке человеку гораздо проще, чем тому, кто всем доволен и сидит дома у компьютера с чашечкой чая. В-четвертых, мобильники имеют встроенную систему оплаты сотовых операторов, — а это настолько важно, что вообще-то стоило бы упомянуть этот пункт на первом месте. В-пятых, относительная отсталость аппаратной части и небольшие экраны благоприятно сказываются на бюджетах и препятствуют ведению технологической гонки. В-шестых, мобильники — это всерьез и надолго, потому как бежать с них особо некуда. Неудивительно, что разработчики решили, будто умерли и попали в рай.

На многострадальном, испещренном язвами теле игровой индустрии начал стремительно вздуваться новый пузырь… В конце 2013 года он достиг невиданных размеров, дав нам чудесную возможность своими глазами понаблюдать, как же он будет лопаться. А в том, что он лопнет, сомневаться не приходится. В сущности, это происходит прямо сейчас.

Как было раньше? Сделал хорошую игру, заплатил за рекламную кампанию — сиди и собирай прибыль. Сделал плохую игру — потрать на рекламу чуть больше… и опять-таки сиди и собирай прибыль. Эта схема работала, пока на рынке таких «умников» были десятки, даже сотни. Но теперь, когда на запах денег набежала толпа из тысяч разработчиков, привычные методы дают сбой. Ты платишь за рекламу, а никто не идет! Потому что рядом с твоей рекламой висит еще тысяча таких же от твоих конкурентов. В одном только App Store на начало этого года был миллион приложений, из них почти 200 тысяч — игры. Двести тысяч! Стоит ли удивляться, что разработчикам приходится платить за рекламу огромные деньги, чтобы хоть както выделиться на общем фоне.

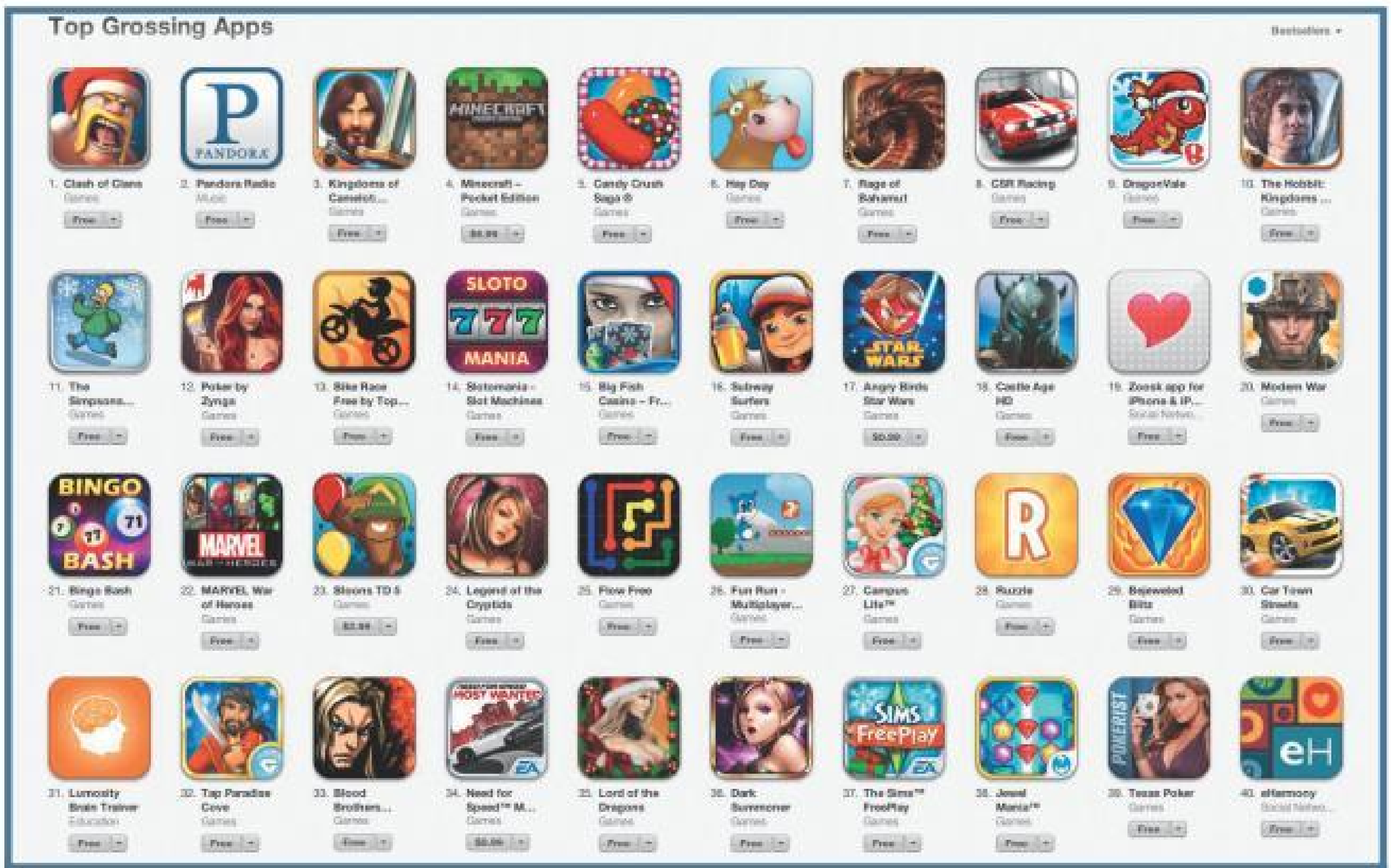
И разработчики платят. Только одна проблема — в среднем один игрок тратит на игру два доллара. А чтобы его завлечь в игру, на iOS надо потратить почти три доллара. При таком раскладе заработать становится довольно проблематично. И, что важнее, три бакса далеко не предел — дальше будет только хуже. На пике рождественских продаж, по словам аналитиков, эта цена может подскакивать в два раза и более. Платить за каждого игрока по 7-8 долларов могут позволить себе только самые успешные студии.

Помните, мы писали о том, как на ПК и консолях проекты AAA-класса оттянули на себя львиную долю доходов, убив класс среднебюджетных игр? На мобильниках сейчас происходит нечто похожее. По словам главы студии Glu Mobile Николо де Ма-

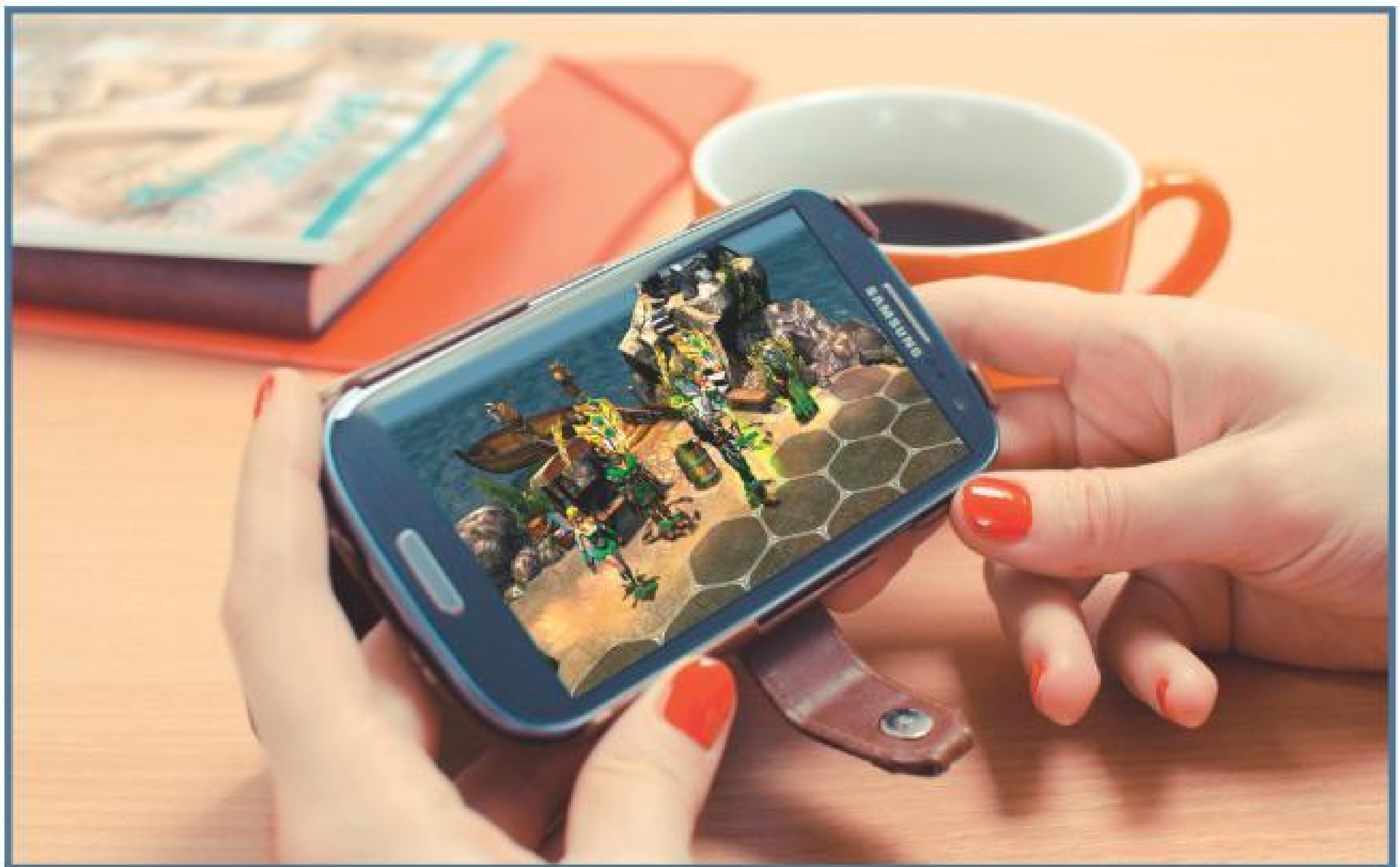


Главная проблема Facebook — что в нем зарегистрированы вообще все, так что расти дальше некуда. Многие даже заводят отдельные странички для своих питомцев. Руководство сайта это страшно раздражает, и последнюю пару лет оно регулярно грозится удалить все «нечеловеческие» странички. Фото: Pete Markham

В первый же месяц The Sims Social заняла второе место по количеству игроков в сутки — 9,5 млн пользователей! Вот только победа на коллапсирующем рынке не принесла EA ожидаемых барышей. Это как прибежать к финишу первым, потому что все остальные участники забега ушли играть в футбол.



Рецензий по мобильным играм мало, читают их еще меньше, а потому выбрать из сотен тысяч предложений сложно. Как результат, даже имея качественный продукт, разработчикам очень сложно выделиться на фоне других.



Пузырь мобильных игр лопается, но серьезных разработчиков это не останавливает. Уже понятно, что мобильные платформы благодаря своей универсальности займут важную нишу игровой индустрии, а значит, деньги там будут всегда. Пусть даже добывать их станет сложнее. Фото: Сергей Галенкин

си, каждый год мобильный рынок удваивает объемы продаж, но десятка самых успешных игр отжирает долю рынка еще более быстрыми темпами. Так что для тех, кто в эту десятку не попал, места больше не становится, а совсем даже наоборот.

Кроме того, рынок начал взрослеть. Простенькие аркады, призванные убить время, начали быстро терять популярность. Вместо них игроки требуют теперь что-нибудь посложнее, более серьезные игры типа Puzzle & Dragons или того же Clash of Clans. Если все это сложить, получим знакомую картину: толпа разработчиков прибежала на перспективный рынок, где обещали золотые горы, и обнаружила, что попала в настоящую мясорубку. Вместо райских кущ всех встречает безжалостная конкуренция, дикие цены на рекламу и замусоренные торговые сервисы Google Play и App Store, где даже хорошая игра может пройти совершенно незамеченной, утонув в бесконечных потоках трэша. Неудивительно, что уже начали появляться первые товарищи, которые задают традиционные вопросы: как так получилось, кто виноват и что теперь делать?

Сдувайся!

Вопросы эти совсем не риторические, так что будем отвечать на них по порядку. Для начала разберем, как же так получилось. Во всех трех описанных выше случаях мы имеем дело с новыми рынками, каждый из которых должен пройти пять стадий «принятия жизни».

Первая стадия — это рождение рынка. На протяжении последних тридцати лет индустрия существовала в достаточно стабильных условиях, перемен было мало: ПК или консоли — вот и весь богатый ассортимент. Поэтому новых рынков просто не было. Затем произошло развитие средств коммуникации, интернет проник во все сферы жизни, и традиционная модель «утром деньги, вечером игры» дала слабину. Разработчики собрали пожитки и отправились осваивать новые территории: инди, казуалки, free-to-play, социальные и мобильные игры. Именно поэтому все и началось. Рождение новых рынков нарушило долгий период спокойствия, игровая индустрия проснулась и забурлила.

На первой стадии крупные разработчики, делающие качественные игры, еще не успевают присоединиться к борьбе: они большие, неповоротливые, у них

В 2012 году Rovio заработала на продаже сувениров в стиле Angry Birds почти столько же, сколько на самой игре. Но не потому, что с продажами сувениров все было невероятно круто, просто доходы от основной игры были не слишком высокими.

Создателям Clash of Clans удалось невероятное — дать куче казуалов распробовать прелести PvP. Здесь можно собирать ресурсы самому, но куда выгоднее отбирать их у соседей! На том и держится популярность игры, и, надо сказать, совершенно заслуженно.

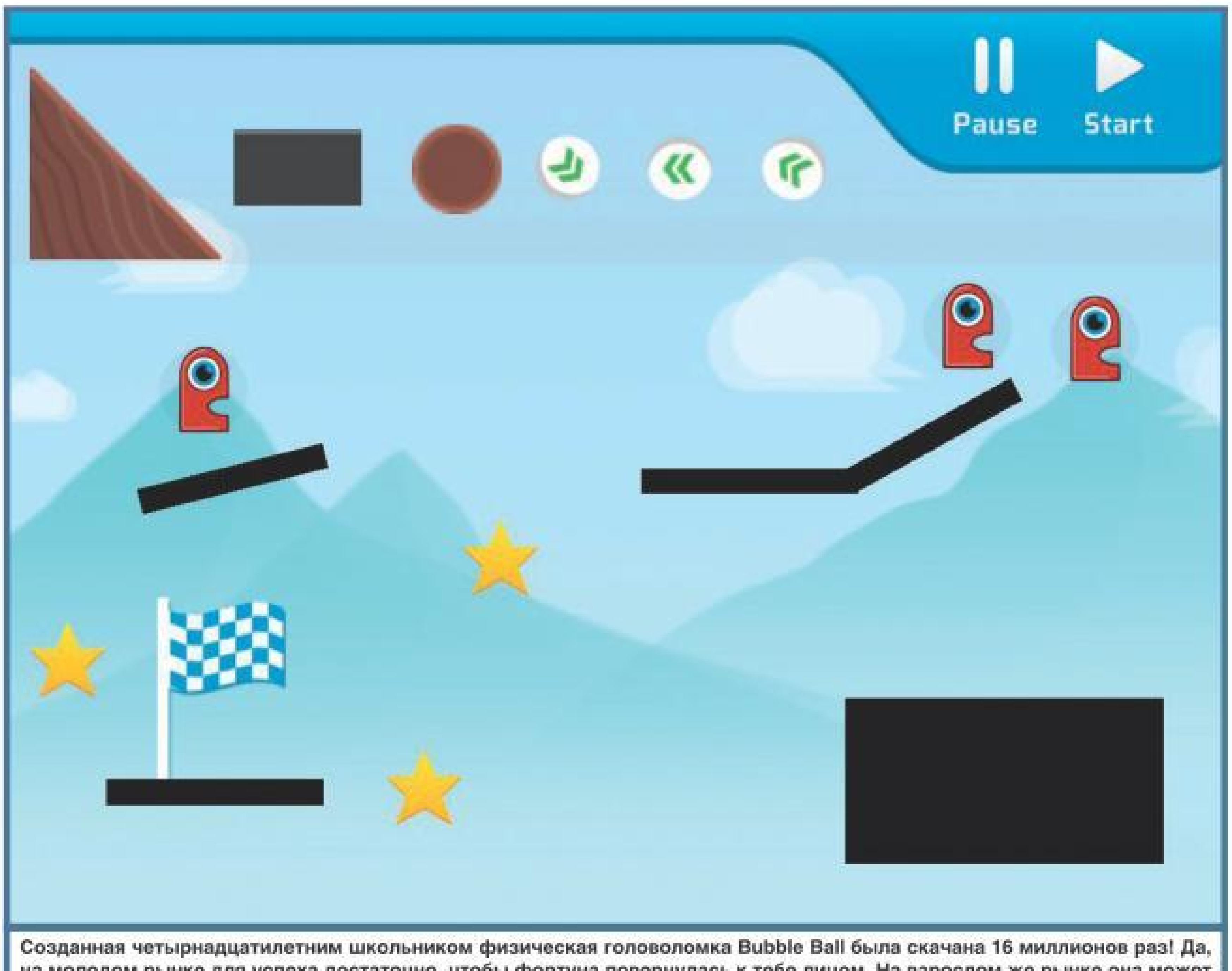
куча дел, да и рисковать там не особо любят. Nintendo является редким исключением — эта компания всегда жила по своим собственным законам и искала новые пути. Обычно же на вновь открытый рынок первыми приходят амбициозные новички и авантюристы всех мастей.

Их привлекает хаос, новые возможности и жажда легкой наживы. Например, в 2011 году на iOS появилась головоломка Bubble Ball, которая одно время даже обошла по популярности Angry Birds. Все бы ничего, только создателем игры оказался 14-летний американский школьник Роберт Нэй, для которого эта игра стала первым опытом в искусстве программирования. Как это случилось? Все просто: на данном этапе развития рынка конкуренция очень низкая, а требования к играм еще ниже. Но что самое важное — обычные законы маркетинга просто не работают, а потому на вершине может оказаться любой: без рекламы, без бюджета, без громкого имени, даже без хорошей игры.

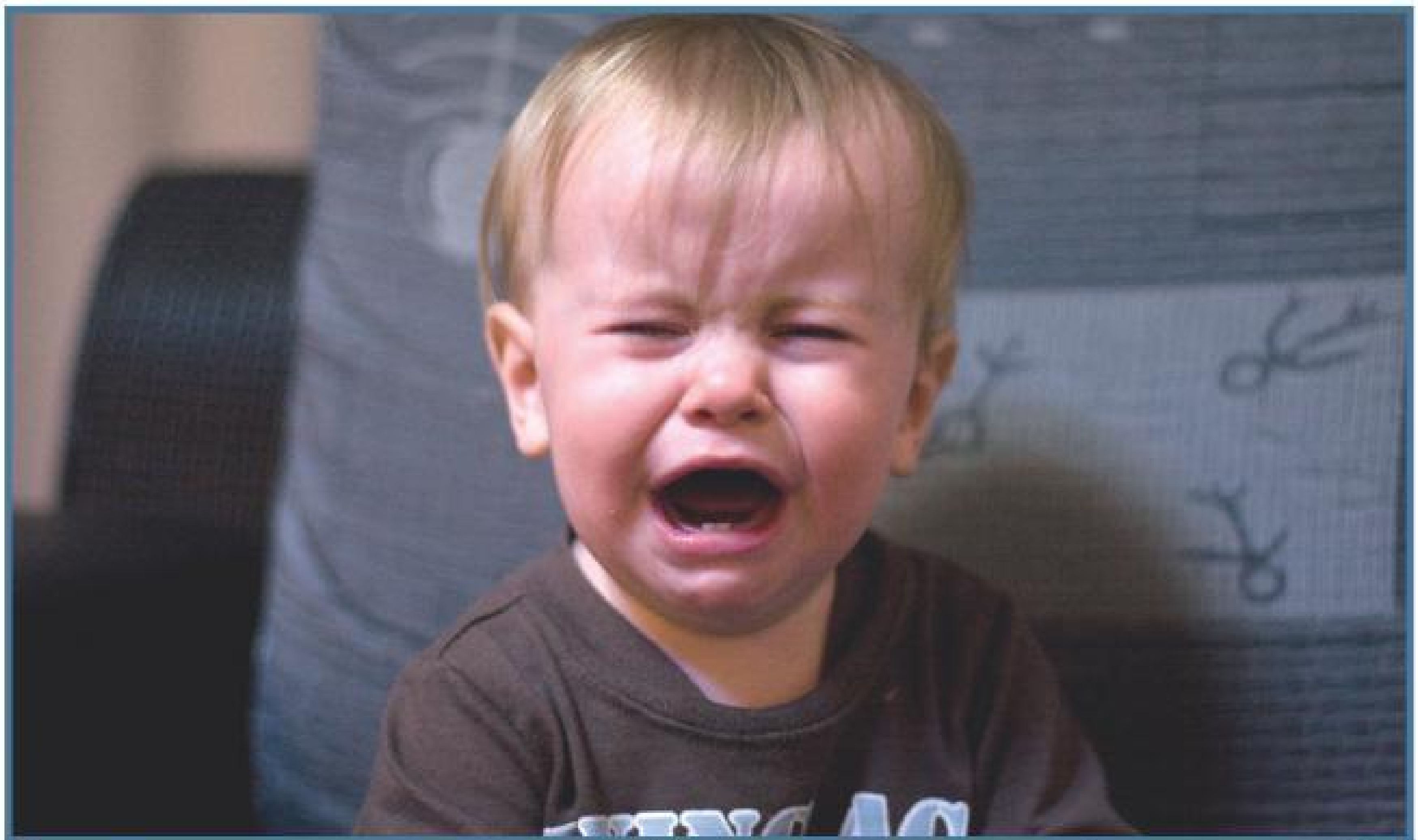
Именно такое состояние рынка провоцирует начало роста экономического пузыря. На теплое место устремляются все, но очень скоро выясняется, что мест под солнцем для всех не хватит. Наступает стадия «золотой лихорадки». Кто-то видит успешную игру и решает сделать такую же, только лучше — больше бюджет, больше денег на рекламу. Третий смотрит на второго и решает сделать еще лучше и дороже. Эта гонка продолжается до тех пор, пока увеличение прибыли перестает оправдывать увеличение затрат. И тут-то участники гонки приходят в себя и ужасаются тому, что они наделали: еще полгода назад можно было делать игры за десять тысяч долларов и продавать их без рекламы. Теперь же с бюджетом меньше десяти миллионов лучше и не начинать. Все озадаченно чешут затылки и спрашивают себя, а надо ли им вообще такое счастье?

Так начинается третья стадия: пузырь лопается. В прессе появляются десятки интервью с жалобными причитаниями о кризисе, нелегкой судьбе небольших студий, ностальгия по тем временам, когда люди были добрее, небо голубее, трава зеленее и не в пример забористее. Если причиной схлопывания пузыря стали сами участники рынка, то все может пройти более-менее мирно, но если вмешались внешние факторы (например, миграция пользователей на новые платформы), тогда без драм, убытков и парочки-другой обанкротившихся компаний не обходится.

Правда, на этом история не заканчивается. После того как пузырь лопается, сам рынок никуда не исчезает, более того — он становится здоровее и стабильнее, чем был раньше. С точки зрения игроков. А вот с точки зрения разработчиков происходящее вос-

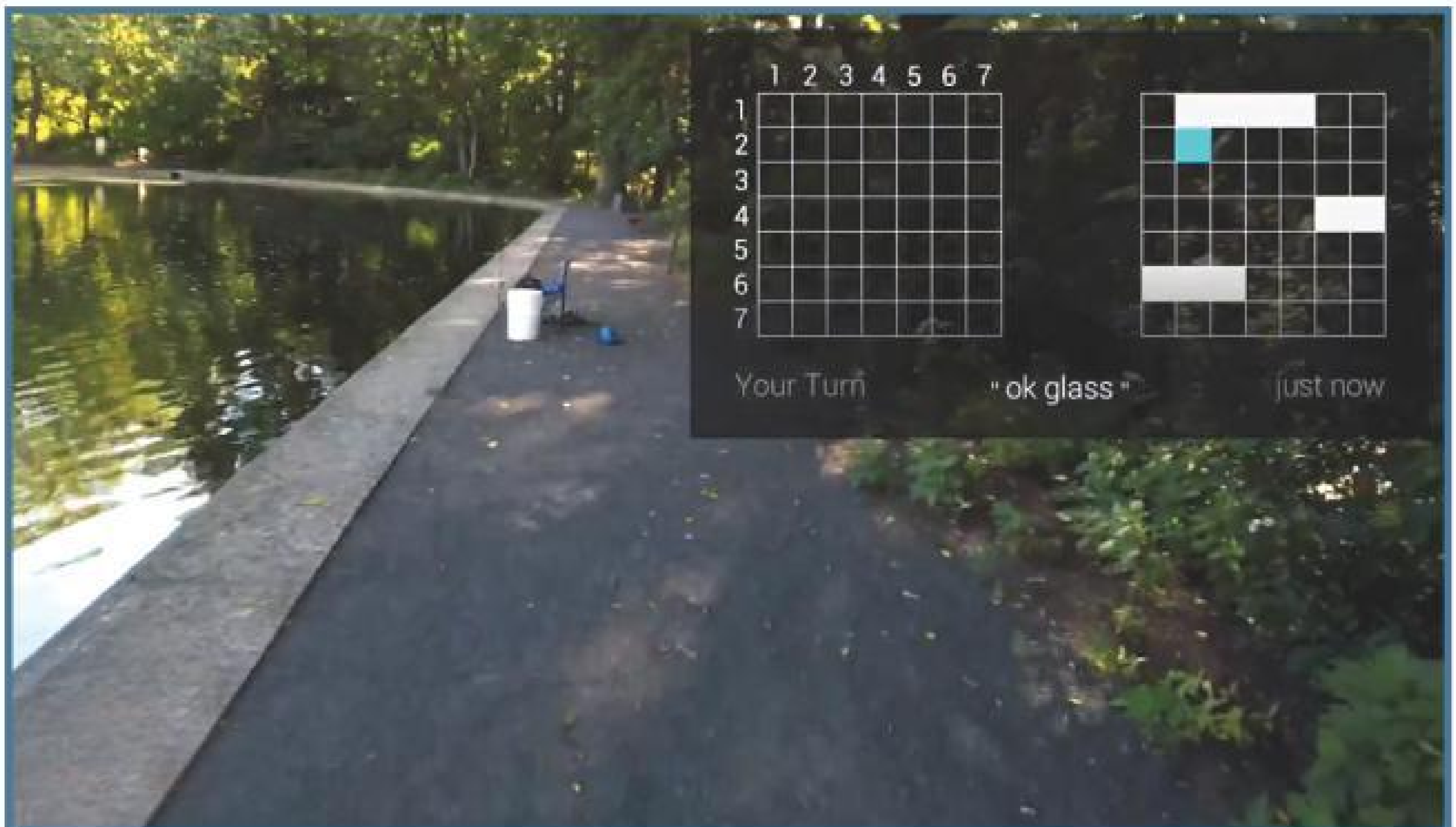


Созданная четырнадцатилетним школьником физическая головоломка Bubble Ball была скачана 16 миллионов раз! Да, на молодом рынке для успеха достаточно, чтобы фортуна повернулась к тебе лицом. На взрослом же рынке она может стоять хоть задом, хоть боком — все решает качество игры и реклама.



Схлопывание пузыря заканчивается всегда одинаково. Не успевшие к дележке пирога разработчики уныло идут на блоги и начинают плакать: «Они говорили, что там будут деньги, и обману-у-у-ули!!!»

Предсказать новый рынок не так-то просто. Вот сейчас вся индустрия находится в глубокой задумчивости: а куда, собственно, бежать дальше? Google Glass, Oculus Rift? Наиболее слабые и малодушные даже предлагают вернуться на ПК, но остальные пока сопротивляются. Фото: Сергей Галенкин



Новым открытием для особо ленивых разработчиков могут стать игры для очков Google Glass. Вот, например, классический «Морской бой», в который можно играть прямо на ходу, управляя ходом битвы при помощи голосовых команд.

принимается как настоящий Армагеддон. Только представьте, игроки больше не покупают трэш (о ужас!), требуя вместо него хорошие игры (кошмар!), да не просто хорошие, а более дорогие и хардкорные (нет, ну вы только посмотрите, каковы наглецы!). На халяву теперь никуда не пускают, сверхприбылей нет, каждую копейку приходится зарабатывать тяжелым трудом. Как можно выживать в таких нечеловеческих условиях?

Зато для нас с вами все это лишь начало становления нормального рынка. Такого, где трэш не приносит прибыли, а потому его не делают. Где нельзя завернуть продукт своей жизнедеятельности в красивую обертку и убедить всех, что это конфетка. Где качество игры значит больше, чем реклама, и где талантливый одиночка может добиться больших успехов, чем посредственная студия на сто человек.

Схлопывание пузыря знаменует собой не катастрофу, а тот факт, что рынок стабилизируется и вступает на стадию взросления. Сюда приходят серьезные компании и выдавливают с него всех авантюристов. Начинают работать законы рынка: побеждает самый лучший, а не тот, кому повезло. Рынок перестает баловать прессу историями о невероятных успехах и в одночасье сколоченных миллиардах, зато оставшимся там разработчикам легче заработать на жизнь. Возможность озолотиться сменяет уверенность в завтрашнем дне.

А оставшиеся не у дел искатели лучшей жизни толпой бросаются осваивать новую нишу, надеясь, что уж на этот раз они точно окажутся в числе первых. Как показывает практика, большинство из них ошибается, а значит, колесо Сансары будет крутиться вечно…

Инди-зависимость

Некоторые из вас, дорогие читатели, наверняка решили, что все происходящее вас совершенно не касается. Социалки вы не любите, казуалки в глаза не видели, а мобильником вы пользуетесь не как телевизором, книжкой, игрушкой и фотокамерой, а (страшно даже подумать!) как телефоном. Но не торопитесь, очередной пузырь может накрыть и вас. Летом 2013 года в игровой индустрии было озвучено мнение, что всеми любимые инди-игры не что иное, как очередной пузырь, жизненный срок которого подходит к концу.

Выглядит все очень похоже. Рынок постепенно пресыщается,

конкуренция растет, а цены падают — за что нужно благодарить Steam с его распродажами и всякие сборники типа Humble Bundle. Игры продают так дешево, что их начинают покупать даже заядлые пираты. Объемы продаж растут, но количество игр и студий растет куда быстрее, так что в среднем доходы уменьшаются. А пресса, которая раньше любила инди и с радостью обеспечивала их халявной рекламой, уже не может оделить своим вниманием всех и каждого.

Игровой мир поделился на два лагеря: одни считают, что это классические признаки готовящегося лопнуть пузыря, другие уверяют, что подходить к инди с общей меркой будет неправильно. Мы, пожалуй, примем сторону вторых и постараемся доказать, что в случае с инди все не так просто, как может показаться.

Настоящим пузырем можно назвать рынок, «надутый» жадностью, отсутствием желания делать качественную продукцию и наличием большого желания откусить от куска бесплатного сыра, возле которого расставлены большие знаки с мигающими неоном предупреждениями: «Осторожно, мышеловка», «Сыр не трогать», «Не влезай — убьет».

С инди-играми все по-другому. Они вышли из старого и стабильного сектора ПК-игр, изначально выдержав жесточайшую конкуренцию с проектами ААА-класса. Им никто не давал «льготного» периода, когда нет конкурентов и можно делать что угодно, как это бывает на новых рынках. Инди никогда не устраивали гонки бюджетов, предпочитая завоевывать игроков новыми идеями. Ведь, в конце концов, настоящее инди — это кресло, стол, компьютер, кружка с чаем и полная свобода. Здесь очень высока доля хардкорных проектов, рассчитанных на строго определенную нишу игроков.

Все это свидетельствует о том, что инди-индустрия является стабильным сформировавшимся рынком. Кроме того, рынок этот продолжает расти и развиваться — благодаря новым инструментам, позволяющим легко портировать игры на разные платформы, серьезные инди-студии успешно осваивают новые территории и с удовольствием заселяют покинутые менее добросовестными коллегами рынки казуальных, социальных и мобильных игр. Только приходят они туда уже не за легкой наживой, а в поисках игроков, которые ждут от них новых классных игр.

Конечно, сторонники теории «инди-пузыря» тоже в чем-то правы, приведенные ими доводы не придуманы, а вполне реальны. Внутренняя конкуренция растет, плюс некоторые эксперты видят для инди растущую угрозу со стороны игр-сервисов (или гибридов, как мы их называем), которые имеют все преимущества ММО, но ориентированы на аудиторию поклонников традиционных игр. Более того, наблюдается даже некоторый рост бюджетов, хотя о «гонке вооружений», свойственной пузырям, говорить не приходится — просто студии научились находить хорошие источники финансирования и заручаться поддержкой аудитории задолго до релиза.

Но все это проблемы, с которыми может столкнуться любой рынок. Тот же рост бюджетов, например, инди-сектору не угрожает: успешные инди-студии могут превратиться в крупные компании, сравнимые по размерам с издательствами. Они покидают уютную нишу инди-андеграунда и переходят в высшую лигу, в которой уже нет ни инди, ни потерявших свое прежнее значение издательств, а есть просто компании, делающие игры (более подробно этот вопрос мы разберем на последующих страницах журнала, в статье, посвященной трендам 2013 года).

Уверенность внушает и то, что похожая ситуация в игровой индустрии уже была — с бесплатными играми. Одно время можно было поклясться, что этот рынок станет очередным пузырем. Туда набежала куча халтурщиков, которые считали, что стоит добавить в игру микроплатежи — и все, успех гарантирован. Какое-то время так и было, а потом наступила рецессия: возросла конкуренция, требования игроков повысились, трэшеделов отправили по домам. Но кризиса так и не случилось.

Почему? Также как и инди-игры, бесплатные ММО пришли не на пустой рынок. Сначала им пришлось выдержать битву с платными проектами типа World of Warcraft. Вдобавок создание ММО — сложный и дорогостоящий процесс. Все это замедлило этап развития (первые f2p появились более десяти лет назад), рынок до недавних пор рос медленно, что позволило избежать образования пузыря.

+++

Надеемся, эта статья помогла вам понять, что происходит в игровой индустрии и почему разработчики толпой носятся с рынка на рынок, сначала расхваливая до небес, а через пару лет ругая на чем свет стоит. Все очень просто: на создание игры требуется как раз год-два, поэтому в начале разработки она может быть крутой и перспективной, а к концу превратиться в полного аутсайдера. Есть отчего огорчиться. Казалось бы, если уж осваивать новые направления индустрии так опасно, ну и сидели бы на том же ПК, но нет. Всегда найдутся те, кому тихая и размеренная жизнь ПК-крестьянина будет не по душе. Если красть, то миллионы, если спать, то с королевой! Вот и летят они, как мотыльки, на манящие огни нового рынка. Летят, чтобы опалить себе крылья. И сложно понять, то ли это глупцы, павшие жертвами собственной жадности, то ли герои-первопроходцы, открывающие индустрии пути в новые миры. Что это там, на горизонте, такое большое и круглое? Побежали, посмотрим! +

Не стоит беспокоиться за инди-индустрию. Она основана на людях, которым просто нравится делать игры и которые относятся к ним как к чему-то большему, нежели источнику заработка. Это, пожалуй, самый главный гарант стабильности.

Я, СНОВА Я И ОН

ГЕВОРГ АКОПЯН

ЧТО? ХОРОШАЯ ИГРА ПО «ЧУЖОМУ»
ГДЕ? ХОРШАМ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

Добрую половину 2013 года **SEGA** успешно пудрила нам мозги, обещая сделать атмосферную и до крика страшную игру по «Чужим». В итоге же весь страх, который мы испытали в **Colonial Mari-nes**, был вызван ее качеством, а не первостатейными хоррор-сценами. Скверная графика, с которой было стыдно появиться на людях даже пять лет назад, никакущий сюжет, отвратительная анимация ксеноморфов, скучнейшие, но отчего-то очень сложные бои… это был и не шутер толком, а большой сборник недостатков с громким именем на обложке. Но страшнее всего было не это: на выставках нам показывали куда более красивую игру, а в интервью рассказывали о достоинствах, которых в финальной версии не оказалось.

После такого неприятного фиаско мы, честно говоря, были уверены, что с играми по «Чужим» если не покончено, то как минимум нас ждет большой перерыв. Ошибались. Японский издатель решил сразу исправить свой имидж, равно как и имидж франчайза. Как оказалось, в небольшом английском городке Хоршаме, что к югу от Лондона, вот уже три года в строжайшем секрете разрабатывают первоклассную, *ту самую* игру по «Чужим», которую фанаты так долго ждали.

Мы понимаем, что вы сейчас наполнены скепсисом, — пока мы ехали в гости к **Creative Assembly**, разглядывая сельские луга и пасущихся на них овец, то сами не могли отбросить тревожные мысли: разработчик, прославившийся стратегиями, издатель, буквально только что выпустивший отвратительную игру про ксеноморфов… ну что хорошего может получиться из этого тандема? Как оказалось, нечто настолько пугающее и атмосферное, что автор этого текста, не стесняясь столпившихся вокруг разработчиков, во время игры визжал похлеще шестилетней девочки и непроизвольно выкрикивал бранные слова.

ПЛОТЬ И КРОВЬ

Главное, что важно понимать про **Alien: Isolation**, — это игра не про Чужих, а про Чужого. Единственного и неповторимого, уродливого и прекрасного. Если в Colonial Marines мы без тени страха десятками уничтожали ксеноморфов, нелепо семенящих ножками, то здесь нас ждет всего один. *Но какой*!

Разработчики открыто говорят, что из всей квадрологии больше всего любят оригинальную картину Ридли Скотта и в создании игры целиком и полностью ориентировались на нее. Фильм 1979 года завоевал попу-

Во многом своим обаянием фильм Ридли Скотта обязан замечательно стилизованному окружению. Игра в этом плане старается не отставать.

Финальное число анимаций смерти героини пока не известно, но мы своими глазами видели четыре, и каждая была жутко брутальной.

Какое-то время разработчики прикидывали, как бы осовременить дизайн скафандров, а потом поняли — это бессмысленно. Лучше им все равно не сделать.

Модель Чужого очень детализированная. С жуткой морды постоянно стекает слюна, над ней поднимается пар, на коже (если это слово здесь уместно) выступают капли.

лярность по многим причинам: мастерское нагнетание атмосферы, колоритные герои, потусторонняя музыка, замечательные для того времени спецэффекты («**Звездные войны**» еще не успели осесть в головах зрителей), любопытный дизайн окружения и многое другое. Но в первую очередь получить культовый статус «Чужому» помог ОН — главный актер этого ужасающего спектакля, таинственный, скрытный и очень опасный монстр, передающий свои «эмоции» двумя парами челюстей, хвостом и рыком, способным довести до слез даже взрослого мужчину. Тем не менее борьба с монстром опять выпала на долю женщины.

Главной героиней игры станет Аманда Рипли-Макларен, дочь Эллен, которую на телеэкранах изобразила Сигурни Уивер. Как известно, «Чужие» Джеймса Кэмерона начинаются с того, что Рипли просыпается от гиперсна, в который сама же себя и погрузила в финале первого фильма, и выясняет, что за те 57 лет, что она спала, ее дочь успела дожить до пожилого возраста и умереть от рака. Соответственно, игра покажет, что же происходило с молодой Амандой, пока ее мама пребывала во сне.

В Isolation нам покажут лишь один эпизод из жизни младшей Рипли. Зато какой! Чувство дежавю вас вряд ли покинет: на космической станции с родным для уха названием «Севастополь» произошло *что-то*. Выяснять, в чем причина этого «что-то», снаряжают небольшую команду, в состав которой и входит Аманда. Ну а дальше случаются угадываемые события и спасательная операция превращается в бегство за свою жизнь. История развивается по спирали.

ЧУЖОЙ ОПЫТ

Разработчики сформулировали для себя четыре критерия аутентичного Alien-опыта, которые обязаны выполняться в любой приличной игре по «Чужому».

Первое — это должна быть высококлассная научная фантастика, а не средненький B-movie с тысячей условностей. Лучших представителей жанра отличают проработка мелочей (которые на самом деле не мелочи вовсе) и правильный нарратив: начинать повествование нужно медленно, с очень спокойного, но не прямолинейного рассказа о мире и его правилах, общей обстановке. Затем требуется ввести персонажей, объяснить их характеры и задать направление взаимоотношений. И только потом настает пора намекнуть, что дело тут неладно, нагнать тревожную обстановку и запустить череду взрывных событий.

Другой признак хорошей научной фантастики — правдоподобность. Так, Дэнни Бойл, оскароносный режиссер «**Миллионера из трущоб**», «**На игле**» и «**128 дней спустя**», отметил, что, на его взгляд, самая правдоподобная фантастика за всю историю жанра — это признанная классикой «**Космическая одиссея**» Стэнли Кубрика и как раз таки «Чужой» Ридли Скотта.

Но что же это значит — «правдоподобная»? У корабля заканчивается топливо? На лицах актеров не замазывают прыщи? При одном взгляде на монстра члены экипажа должны обделаться крупным планом, а некоторые и вовсе помереть от сердечного приступа? Конечно, нет. Вся суть в проработке деталей: нужно дать объяснение едва ли не каждому предмету, который появляется в кадре, придумать дизайн техники, обшивки корабля, бытовых устройств, одежды и многого-многого другого, чтобы у зрителя не возникло чувства фальши и погружение в атмосферу прошло быстрее.

Тут мы плавно подходим ко второму пункту. Ридли Скотт не стал продолжать дело Кубрика, а пошел другой дорогой — взял элементы стиля шестидесятых и семидесятых, придав им новую форму, сотворил будущее со знакомыми всем и каждому чертами. Излишне декорированные стены, медленно работающие механизмы, толстенькие ламповые мониторы, вы-

Мы прошли демо на PS4, а также наблюдали, как коллеги из западных изданий играют в версии для Xbox One и PC. На всех Isolation выглядит одинаково хорошо, а вот что будет с графикой на PS3 и Xbox 360 — мы даже не представляем.

цветшие фотографии на стенах, тяжеловесные скафандры — во многом именно в дизайне кроется неповторимый шарм «Чужого». Подобный подход называется Lo-fi Sci-fi и подразумевает, что антураж и ощущения от него гораздо важнее футуристических технологий. Так, знаменитый датчик движения, ставший одним из главных символов серии, призван скорее не обезопасить своего обладателя, а показать, сколько секунд осталось до его смерти.

В свою очередь, существо, которое эту самую смерть приносит, относится к третьему критерию. По мнению Creative Assembly, авторы Colonial Marines совершили ошибку, превратив ксеноморфа в рядового врага. Одна из сильнейших сторон фильма, как все мы знаем, заключалась именно в восхитительном чудовище. Но чтобы оно постоянно держало зрителя в ужасе, создатели сразу задали базовые правила: Чужой сильнее, умнее и проворнее любого человека. Isolation неукоснительно придерживается этой аксиомы, вы не сможете убить ксеноморфа — куда слабой девушке расправиться водиночку с таким смертоносным монстром. От него можно только, задыхаясь, убежать или ненадолго спрятаться. Игроком движет животный страх, чудовищем — охотничий инстинкт. Оба — узники большой клетки в виде космической станции, но всем очевидно, кто из них ведущий, а кто ведомый. Или нет?

Баловство с вашими мыслями, попытка навязать различные идеи и вселить страх несколько более высокого уровня относятся к четвертому пункту. Его суть сводится к тому, что для ультимативного Alien-опыта нужно обеспечить *психологический* ужас, а не только стандартное «Бу!» из темного угла и клыки подлиннее. И с этой задачей Isolation прекрасно справляется.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

По словам разработчиков, у них уже готовы дизайн и структура всех уровней, осталось только максимально отшлифовать геймплей. Главная проблема в том, что пока не совсем ясно, как же он будет выглядеть в релизной версии. Да, нам дали пройти сорокаминутное демо, но в нем явно не были показаны все механики. Хотя кое-что мы уже знаем наверняка. Итак, Isolation — это хоррор от первого лица без какого-либо оружия, все, что есть у героини, — тяжеленький датчик движения и фонарик. Нам обещают разные по динамике этапы, но тот уровень, что мы видели, был целиком рассчитан на скрытное прохождение.

Ситуация: нужно попасть в противоположный сектор корабля, чтобы перегруппироваться с товарищами. Потихоньку идем вперед, попадаем в комнату, окутанную мраком. Насторожившись, вытаскиваем «бипер», но прибор молчит. Хорошо. Идем дальше — тут случайно нажима-

На датчике движений основан почти весь геймплей Isolation. Стелс вышел очень увлекательный и напряженный, но вряд ли нам будет интересно всю игру прятаться от Чужого. Разработчики, уверены, это понимают, поэтому намекают на разные по динамике этапы.

По словам разработчиков, они захотели сделать собственный движок, чтобы у них было больше свободы в наладке сцен, в работе с освещением. Не знаем, насколько это оправданно с финансовой точки зрения, но выглядит игра отменно.

Тот самый робот, что нас напугал. Мало того, что он двигается, так еще и звуки издает! К слову, за ним находится птичка-маятник, которая шумит при раскачивании. Подобные мелочи здорово оживляют картинку.

ем не ту кнопку, и героиня на пару мгновений срывается на бег. Датчик начинает ритмично пищать. Мама! Сразу же садимся на корточки, всматриваемся в пузатый экран: точка пропала, писк прекратился. Ушел. Выдыхаем, успокаиваемся, делаем два шага вперед, как слышим тихий, но неприятный треск, — не моргнув глазом, на голых рефлексах совершаем разворот на 180 градусов и дрожащими руками выхватываем светом фонаря игрушку. Дурацкий робот, чтоб тебя.

Тем не менее именно робот позволяет понять, что мы находимся в общем зале, где принято вместе завтракать и обсуждать судьбу корабля, — ассоциации с началом «Чужого» самые сильные. На столе стоят банки из-под пива, потрепанная пачка сигарет, кукурузные хлопья, крупа. Рядом лежат чертежи, поверх которых кто-то нарисовал корявые рисунки цветными карандашами; здесь жил ребенок. Тут мы замечаем, что у бутылки со спиртом загорается надпись «Взять», но ни одна кнопка на геймпаде PS4 не открывает инвентарь, в меню похожего пункта не оказалось. Очевидно, в игре будет какая-то система крафтинга, но подробностей на этот счет пока нет.

Направляемся в слабо освещенный коридор. Рядом валяется пара трупов с белыми как мел лицами, у одного нет ног, рядом аккуратно лежат кишки. Сразу же вытаскиваем датчик. В этот момент изображение размывается, а взгляд героини фокусируется на приборе, но если зажать задний триггер, то можно перевести фокус на окружение — так удобнее играть в динамичных сценах. Сверяясь с показаниями сенсора, продвигаемся к толстой двери. Заперто. Черт, придется искать плазменный выжигатель. Обделавшись пару раз по пути, находим его неподалеку, возвращаемся и вырезаем отверстие.

Пролезаем, обыскиваем пару комнат и, наконец, приближаемся к финальной точке своего пути. Тут, как и положено, выясняется, что просто так шлюз в сектор не открыть — нужно сначала произвести разгерметизацию, о чем доходчиво говорит пластиковая вилка, танцующая по ту сторону стекла вальс с шоколадной конфетой. Открываем карту (в PS4-версии ей можно пользоваться при помощи тачпада) и находим расположение диспетчерской.

Прибыв на место, включаем компьютер и начинаем взлом (еще одна механика). Хакинг обставлен в виде простенькой, но стильно оформленной миниигры: сначала, пробиваясь через помехи, настраиваем стиками частоту, а затем выбираем нужные фигурки из ряда. Время взлома ограниченно.

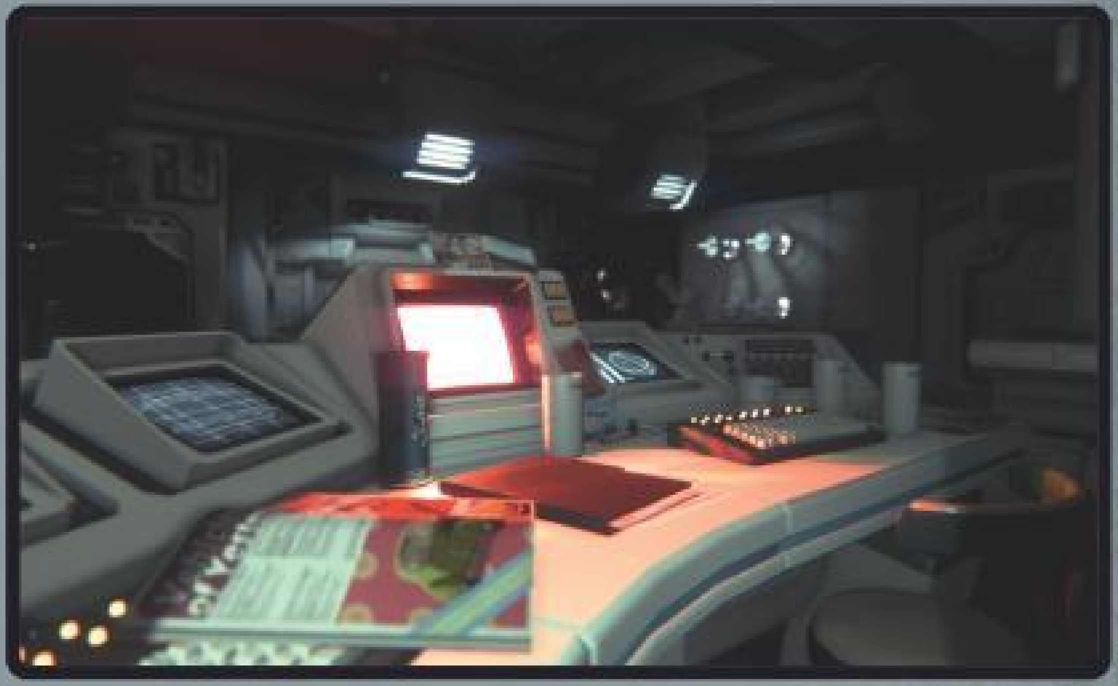
Чтобы Чужой был по-настоящему страшным, куда важнее не число полигонов и текстур, а анимация. К счастью, разработчики прекрасно это осознают, а потому очень много работают над плавностью его движений. Иногда случаются сбои (часть анимаций заранее не заготовлена, движения просчитываются прямо на ходу), но в целом результаты их труда уже впечатляют.

В последнюю секунду успеваем разделаться с компьютером, как тут датчик начинает пищать словно ненормальный. *Он рядом.* В атмосферной катсцене, где камера повторяет каждое движение героини, мы из-под офисного стола наблюдаем, как на пол сначала падает кусок потолочной обшивки, а затем очень-очень медленно опускается длинный хвост, поблескивающий в свете тусклых мониторов. За хвостом появляются уродливые ноги, чудовище грациозно спрыгивает на пол. «Господи, какой же он страшный!» — проносится в голове. А ведь прошло 35 лет.

Обнажив острые зубы, ксеноморф «смотрит» по сторонам (глаз у него нет, но слух — отменный). Вроде не заметил. Но, не найдя свою жертву, Чужой никуда не уходит, а принимается внимательно патрулировать территорию. А нам же нужно пересечь коридор и запустить разгерметизацию! Тут и стартует стелс-геймплей. Вытаскиваем датчик движений и очень осторожно, не переставая молиться, на цыпочках, выбираемся из импровизированного укрытия. Прижавшись к невысокой стенке, направляемся к

У разработчиков есть права на музыку из оригинального фильма, но вот беда — на игру продолжительностью в 10-12 часов ее не хватит. Поэтому они написали множество собственных композиций, держа в уме стиль Джерри Голдсмита. Получилось предельно аутентично.

Тот самый шлюз, в который мы долго пытались попасть. Судя по всему, гравитация симулируется каким-то сложным образом: в демо, стоило подойти к двери, частота кадров заметно проседала.



Интерфейс на всех мониторах очень похож на тот, что был в фильме. К слову, в «Чужом» на одном из кадров можно увидеть в интерфейсе Пакмена, открывающего и закрывающего свой желтый рот. Любопытно, какие пасхалки придумают разработчики.

цели, как тут прибор начинает пищать все чаще и чаще. Нервы не выдерживают, мы срываемся на бег. Осторожные шаги где-то далеко за спиной вмиг превращаются в шумный топот по металлической решетке, и могучий удар хвоста сшибает героиню с ног. Мгновение-другое ничего не происходит. Решив, что по какому-то чуду монстр над нами сжалился, мы успокаиваемся, и в ту же секунду перед лицом появляется когтистая лапа. Конец.

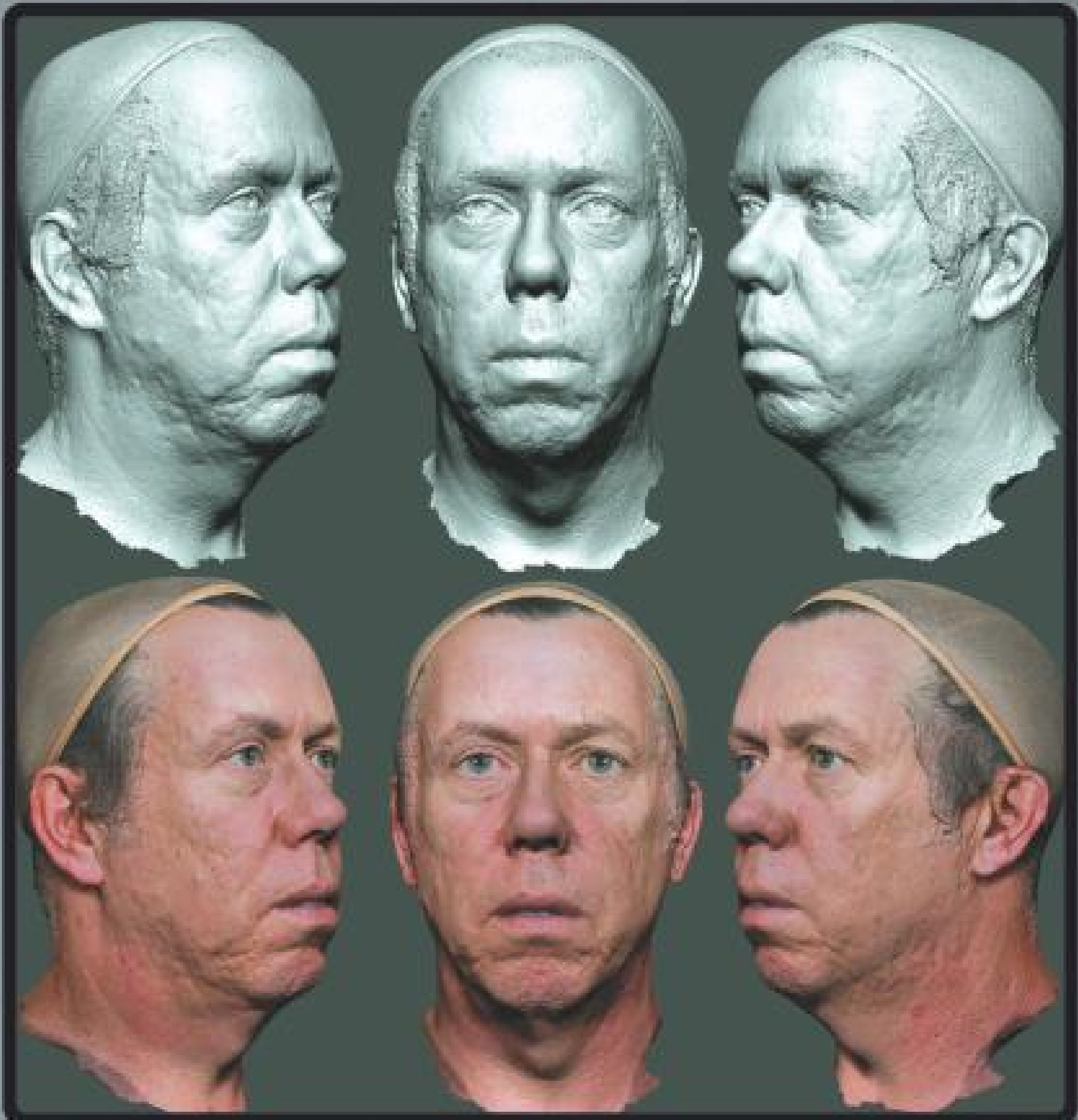
Перезагружаемся, вытаскиваем датчик и снова начинаем шествие. На этот раз — с усиленной бдительностью. Переждав лишних секунд тридцать под столом, доходим до развилки, слышим писк сенсора и быстренько прячемся в шкафчике справа. Но писк не прекращается — наоборот, становится лишь чаще. Вдруг в небольшой прорези мелькает голова Чужого. Героиня начинает шумно втягивать ртом воздух, камера дрожит. Чтобы не выдать себя, оттягиваем левый стик и зажимаем «L2» — Аманда прижимается к задней стенке, задержав дыхание. Ксеноморф медленно «смотрит» прямо ей в лицо, с омерзительной пасти, не переставая, капает слюна, над ней поднимается пар. Наконец, не учуяв девушку, монстр уходит.

Посмотрев на датчик и убедившись в том, что Чужой скрылся с радара, открываем дверь, но не успеваем сделать пары шагов — как монстр выглядывает из-за угла параллельного коридора. Заметил. Пулей несемся к рубильнику, но тварь опять оказывается проворнее. На этот раз нас бесцеремонно разворачивают и «целуют» в губы двумя парами челюстей. Буэ.

Третья попытка. На этот раз, учтя предыдущий опыт, без проблем добираемся до рубильника и дергаем его. Но здесь происходит неожиданное: напарник сообщает по рации, что разгерметизация займет около минуты, а сам процесс сопровождается жутким шумом, который тут же привлекает внимание Чужого. Вспомнив вслух все известные английские ругательства, прижимаемся к небольшой разделительной стенке посреди коридора и, зажав пару кнопок, выглядываем за угол. Идет. Осторожно огибаем укрытие слева, монстр — с другой стороны, встал и скалит зубы; тварь явно что-то чувствует. Наконец чудовище уходит в дальний конец коридора, а мы начинаем медленно двигаться к выходу, но неправильно рассчитываем время: шлюз с грохотом открывается, до него еще метров шесть, спрятаться негде. Со всех ног бежим к спасительной двери, еще чуть-чуть... мощный удар пробивает насквозь живот, героиня умирает. Опять.

Пока игра перезагружается, оглядываемся по сторонам —

Забавный факт: чтобы сделать мертвецов разнообразными и действительно похожими на настоящих людей, разработчики взяли и... подарили им свою внешность! Каждый труп — кто-то из команды Creative Assembly.



Все важные роли в игре исполнили профессиональные актеры. Для создания моделей использовалась процедура 3D-сканирования.

вокруг не осталось никого, кроме разработчиков, мы единственные еще не прошли демо. Во многом потому, что фиксировали каждое событие на бумаге, отчасти из-за страха, усиливаемого отличной акустикой и эффектом присутствия (разработчики не поленились притащить крутые геймерские кресла с функцией вибрации).

Чтобы не опоздать на интервью, мы попросили добить концовку уровня арт-директора игры Джона Маккелана. Тут нам и стало очевидно, насколько по-разному можно играть в Isolation. Если мы сидели в шкафах и боялись пошевелиться, погрузившись в действие, то разработчик сразу же достал датчик движения, переключил фокус с экрана на окружающее пространство и принялся играть в кошки-мышки с монстром, постоянно прибегая к возможности высунуться из-за угла. Никаких пряток под столом и нервных пробежек: Чужой влево — он вправо, Чужой вправо — он влево. Эпизод был пройден едва ли не за минуту.

Когда мы спросили, откуда у него такие крутые навыки игры, Джон признался, что команда любит устраивать по пятницам соревнования — кто быстрее пройдет тот или иной уровень. И он далеко не всегда побеждает, есть умельцы и попроворнее.

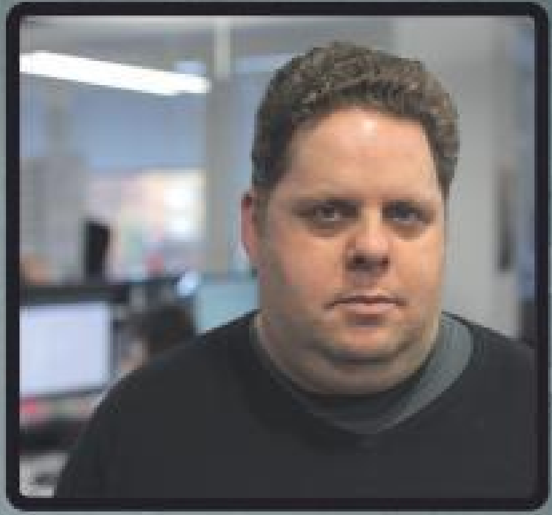
■■■

Пока еще сложно сказать, какой в итоге получится Isolation. Нам обещают мощный драматический сюжет и незабываемое приключение, но саму драму так и не показали. Нам обещают систему крафта и разные по ритму и геймплею этапы, но мы видели только стелс. Тем не менее на этот раз у нас очень хорошее предчувствие. Уже то, что SEGA собрала под игру абсолютно новую команду опытнейших английских разработчиков, выделила им четыре года времени и средства на создание собственного движка (что в наше время, с учетом выхода некстген-консолей, очень дорогое удовольствие), внушает большое доверие.

Еще один повод увериться в настрое разработчиков — в Isolation не будет никакого мультиплеера, а о скачиваемых дополнениях пока нет и речи. Все внимание студии сосредоточено именно на создании того самого, заветного Alien-опыта, о котором мы так подробно рассказали выше.

Наконец, последний, возможно, самый неубедительный, но все же довод: когда мы общались с одним из ведущих дизайнеров игры, Элом Хоупом, то сразу поняли — перед нами действительно большой фанат «Чужих». Потому что только большой поклонник серии может двадцать минут кряду со счастливой улыбкой на лице рассказывать, как работники киностудии Fox по его просьбе полезли в старый подземный архив и выудили оттуда всеми позабытые аудиозаписи. И как эти два с половиной никем не услышанных сэмпла важны для передачи видения Ридли Скотта и создания нужной атмосферы. И как они использовали чертежи декораций со съемочной площадки и по ним рисовали окружение. И как переводили игровое видео в формат VHS, а потом заново в цифровой, чтобы сделать аутентичные ролики. Не знаем, как вам, а нам не верить в таких людей даже както неловко. ■

ДЖОНАТАН КУРТ



КЛАЙВ ЛИНДОП

ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ДЕМОВЕРСИИ

С НАМИ ПОБЕСЕДОВАЛИ РАЗРАБОТЧИКИ ALIEN: ISOLATION — ВЕДУЩИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР ПРОЕКТА КЛАЙВ ЛИНДОП И СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР ДЖОНАТАН КУРТ.

Игромания: Для начала скажем, что игра выглядит отлично! Не уверены, правда, что пройдем ее, когда она выйдет, — для нас Isolation слишком страшная, а стресса в жизни и так хватает.

Джонатан: У меня для вас плохие новости: она вся будет вот такая пугающая, так что не повезло!

Игромания: Ну, это с какой стороны посмотреть! Давайте побыстрее разберемся с самым сложным вопросом: какое влияние оказала Colonial Marines на выбор жанра, разработку, SEGA и конкретно вас?

Клайв: Хм, хороший вопрос. Знаете, мне кажется, очень даже положительное. Мы уяснили для себя ряд вещей, проанализировали чужие ошибки, чтобы не допустить их уже в своей игре. Но главное, что мы осознали, — у проектов по «Чужим» есть аудитория, которая хочет возвращения в этот мир, хочет новых приключений. Внимательно изучив отзывы, мы поняли, что нужно игрокам в первую очередь, а теперь пытаемся реализовать все это в Isolation. Думаю, поклонники фильмов действительно оценят нашу игру.

Игромания: Никаких опасений по поводу того, что люди могут не купить Isolation только потому, что им не понравилась предыдущая игра по «Чужим»?

Джонатан: Практически никаких. Наша игра совсем другого качества, мы уверены в ней и в своих силах. Да, поначалу, наверное, будет сложно убедить игроков присмотреться к Isolation, но мы надеемся, что качество проекта все скажет за себя.

Игромания: Во время прохождения демо мы обратили внимание, что можно подбирать предметы — железные трубы, бутылки с бензином, еду. Как будет выглядеть система крафта? Нужно ли будет искать себе пропитание и аптечки?

Джонатан: Мы пока не готовы раскрывать подробности, но да, вы сможете создавать предметы, и да, лечиться нужно будет самому. Вы сможете конструировать разные специфические объекты и оружие, которое… хм, и, в общем, оружие. (*Джонатан ловит сердитый взгляд коллеги и быстро умолкает*)

Игромания: Подождите, но вы же сами утром говорили, что единственным оружием в игре будет датчик движения.

Клайв: И да, и нет. Извините, но мы правда не можем об этом говорить. Джон и так сболтнул лишнего. (*смеется*)

Игромания: В демо мы занимались исключительно скрытным прохождением, но какие еще виды геймплея вы планируете? Будут ли разнообразные этапы? Исследование больших локаций? Стрельба? Физические головоломки на манер Dead Space? Мы видели хакинг компьютеров, а можно будет взламывать турели, использовать их в своих целях?

Клайв: Ваша основная задача в Isolation — выжить, спастись любой ценой. А для этого нужно изучать мир, использовать окружение, экспериментировать с предметами, тактикой; потихоньку вы становитесь опытнее и храбрее. Этот процесс исследования неизведанного, рост навыков — главное удовольствие от игры. И мы не хотим никому его испортить. Поэтому промолчим. Подтвержу только одну догадку про хакинг: перечисленные вами вещи в игре, скорее всего, будут. (*улыбается*)

Джонатан: Добавлю, что станция «Севастополь» находится в хаосе, я бы даже сказал, что там царит полная анархия. Вы сможете посетить очень интересные локации и встретите колоритных персонажей.

Игромания: «Игромания» — российский журнал, наши читатели точно оценят название станции. Почему «Севастополь»?

Клайв: Это была моя идея! Станция в игре — своеобразный порт, до которого трудно добраться, и нужно было соответствующее название. А я какое-то время работал в Украине, очень много слышал про этот город, знаю, что он в каком-то роде изолированный, далекий.

Игромания: Чужой может найти игрока, когда он прячется под столом или это своего рода безопасное место?

Джонатан: Да, может. Впрочем, некоторые бывают так напуганы, что сидят в укрытии по две-три минуты. Ты смотришь на это и думаешь: «Господи, неужели он получает удовольствие?» — а потом человек выходит из комнаты с улыбкой до ушей и хвалит игру.

Игромания: Только что вы один-в-один описали наше прохождение! Расскажите, пожалуйста, почему вы решили сделать собственный движок? Сложно поверить, что одно освещение стоило кропотливого труда и большого количества ресурсов, наверняка были и другие причины.

Джонатан: Да, причин много, но в первую очередь мы хотели получить полный контроль над рендерингом, только в этом случае можно было добиться аутентичной картинки, максимально близкой к оригиналу.

Игромания: Сторонние решения такой возможности не давали?

Джонатан: В том виде, который был необходим, — нет. Переделывать же чужой код, знаете ли, занятие трудоемкое, с немалым числом своих заморочек. К тому же освещение — не все, мы хотели реализовать специфическую систему скриптов. Наконец, уже на старте разработки мы знали, что скоро грядет новое поколение, и хотели к нему подготовиться, создать собственную гибкую технологию с большим запасом прочности.

Игромания: Чем будут отличаться версии для разных платформ? Мы обратили внимание, что сенсор DualShock 4 мигает, когда начинает пищать датчик движения, и меняет цвет в зависимости от обстановки. Плюс с помощью тачпада можно будет пользоваться картой.

Клайв: Боюсь, что мы не можем пока об этом говорить, но перечисленные вами примеры, на мой взгляд, показывают, что мы серьезно подошли к вопросу.

Игромания: Скажите только одну вещь: если во время игры на Xbox One разговаривать, Чужой тебя услышит?

Клайв и Джонатан: Без комментариев! (*оба принялись хохотать сразу же после вопроса*) ■

КНИГИ + ФИЛЬМЫ + ИГРЫ + СЕРИАЛЫ + АНИМЕ + МУЗЫКА + ИСТОРИЯ + МИФОЛОГИЯ

том 126 № 2 2014 ФЕВРАЛЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

Дорогая, Я уменьшил себя

Жители и исследователи микромира

Джо Аберкромби

«Люблю своих читателей, ненавижу своих героев»

Хохмач поневоле

Кристофер Сташефф

Снято на планете Земля

Забытые и незабываемые фильмы Кира Булычёва

16+

«В погоне за призраком»

Глен Кук

Впервые на русском языке

Подзабытые Королевства

Что нового на родине тёмных эльфов?

Коты без дураков

10 самых усатых и полосатых

Neverwinter

Новая онлайн-игра по Dungeons&Dragons

Итоги 2013

Книги
Фильмы
Игры
Люди
События

Игромедиа

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ОБЛОЖКА: NEVERWINTER

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

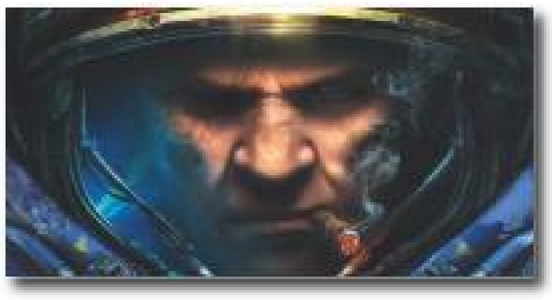
Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)



Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

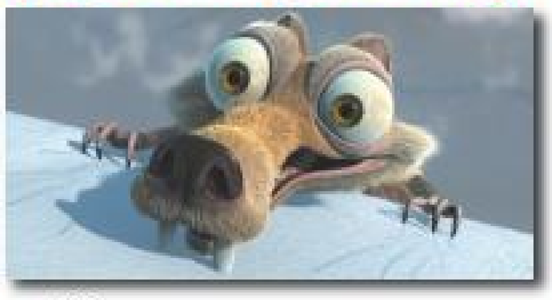
7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)



Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

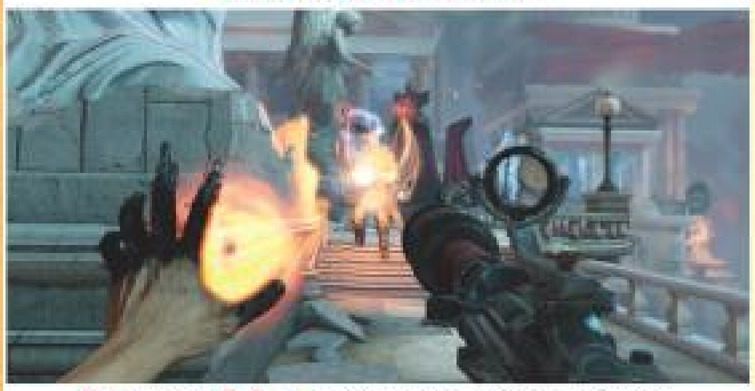
The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite



Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Total War: Rome 2

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Серия Total War похожа на ту самую Римскую империю. Конкуренты бессильны, ее слава гремит на весь мир, в реформах она не нуждается — только в бесконечном расширении. Возможно, близится ее крах, но пока мы просто вынуждены восхищаться. Аве Цезарь!

Стратегия * SEGA * Creative Assembly

Rayman Legends

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №11/2013

Пока что лучший платформер этого года и уж точно главный повод позвать друзей на вечеринку. Безумно красивая, веселая и разнообразная игра, которая подарит вам много позитивных эмоций и радостных воспоминаний.

Платформер * Ubisoft * Ubisoft Montpellier

The Stanley Parable

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Произведение, аналогов которому в игровом мире пока не существует. Дэви Вреден собирался сделать очередной мод для Half-Life 2, а в итоге создал один из самых запоминающихся проектов этого года. Не игру про Стэнли, но игру про всех нас.

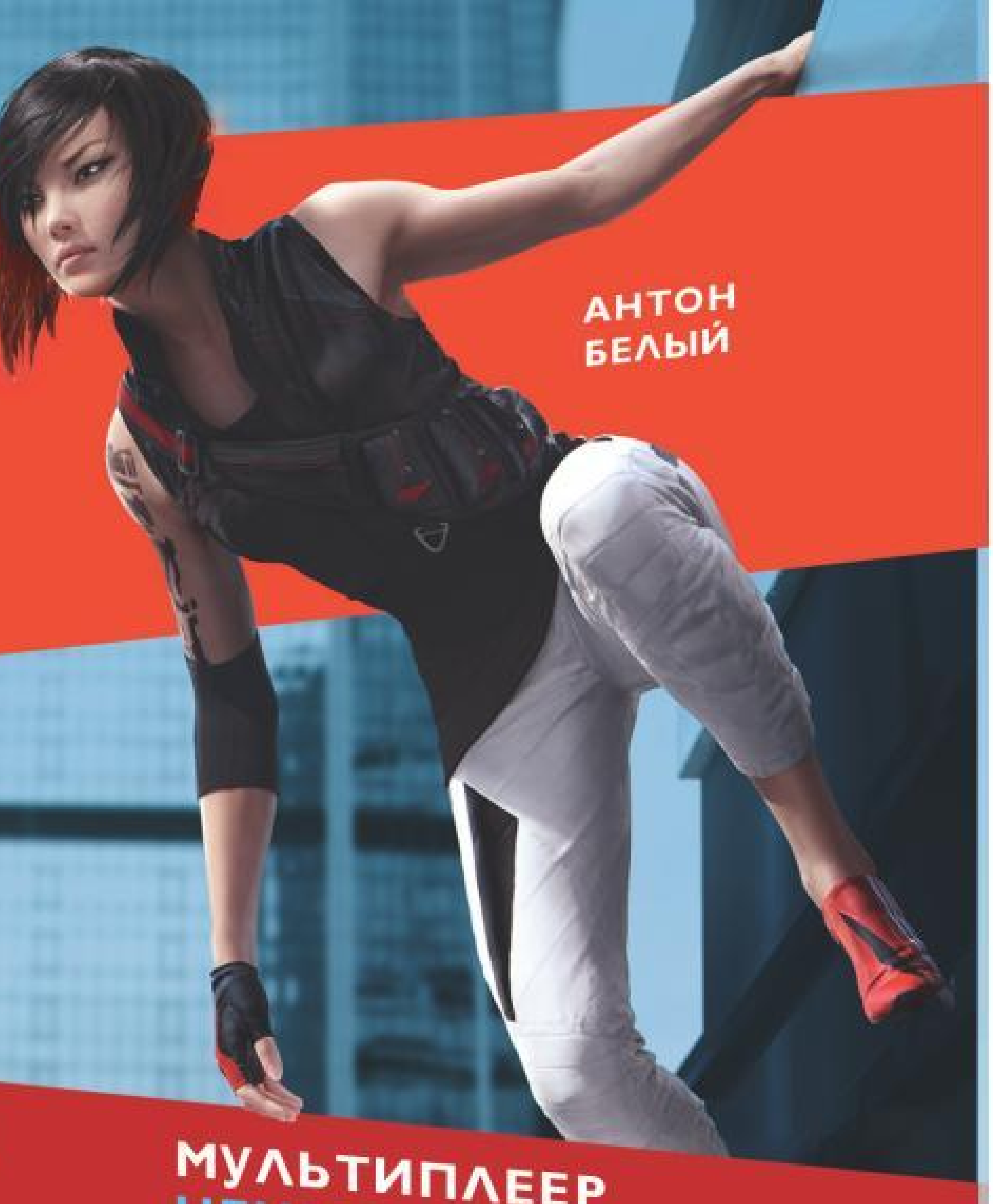
Неопределим * Galactic Cafe

Assassin's Creed 4: Black Flag

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Ubisoft, как те самые пираты, в очередной раз умудрились не налететь на рифы. Только удача не может длиться вечно — если не сменить курс, рано или поздно точно зацепит.

Экшен * Ubisoft



НЕ ВЕДАЯ ПРЕГРАД

MIRROR'S EDGE

АНТОН БЕЛЫЙ

ЖАНР ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК DICE
ПЛАТФОРМЫ PC, PS 4, XBOX ONE
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕИЗВЕСТНО
САЙТ ИГРЫ MIRRORSEDGE.COM/RU
ДАТА ВЫХОДА НЕ АНОНСИРОВАНА

Бегуны из **Mirror's Edge** видят свой футуристический город совсем не так, как обыватели. Крыши для акробатов превращаются в дороги, а стены и заборы не кажутся какими-то препятствиями, скорее дают шанс взобраться выше. Бег по краю опасен не только из-за того, что больно падать. В стерильном городе будущего, кажется, совсем нет забот.

Преступность сведена к минимуму, государство довольно, людям не стоит волноваться. Если что, в вымышленном мире все средства связи отслеживаются, на улицах постоянно работает автоматическая система наблюдения, а «Большой брат» передает привет. Единственный способ передать важную информацию без вмешательства любопытных особистов — воспользоваться услугами бегуна-курьера. Таких чертовски сложно отследить и почти невозможно поймать. А еще за них увлекательно играть!

ТОЛЬКО НЕБО

В самой игре 2008 года разработчики переосмыслили механику акробатики. Вспомните, как раньше игроки приходили в восторг, когда герой **Prince of Persia: The Sands of Time** бежал по стене и совершал лихие кульбиты! Или когда Альтаир свободно прыгал с одной крыши на другую и ловко преодолевал любые препятствия. Проблема была только в том, что игра дистанцировала человека от героя, он наблюдал за ним со стороны.

Новаторство Mirror's Edge как раз в том, что проект был акробатическим экшеном от первого лица. Не про стрельбу, а про прыжки с одной стрелы строительного крана на другую. Про ветер в лицо и звук сердцебиения в ушах. Так Mirror's Edge заняла свою нишу. Это игра-головоломка с бешеным драйвом. Ей удалось отойти от стандартной концепции милитари-шутеров. Скорее это **Magrunner** без гравитационной перчатки или **Portal 2** без экспериментальной пушки.

Главным для игрока было уловить ритм, привыкнуть к управлению и выполнять трюки почти на подсознательном уровне. Героиня бежала по крышам, не спотыкаясь о препятствия и не сбивая темп, прохождение дистанции по ощущениям было сродни успешной игре в дьявольски сложный платформер — как, например, **Super Meat Boy**. Важно отметить, что уровни в Mirror's Edge были относительно линейными, а девушка-акробат отказывалась ходить. Только бег и ускорение. Чем быстрее Фэйт перемещается по уровню, тем эффективнее становятся трюки — смелая прыгунья легко перелетает через бездны и одним махом преодолевает препятствия.

Мир, в котором все происходило, был глянцевым и стерильным: «Большой брат» боролся с индивидуальностью, и город стал символом обезличенного режима. Тем не менее цветовая палитра у места яркая — огненно-желтые рекламные щиты, ослепительно-синие смотровые площадки и бесконечные белые крыши.

Спокойным пастельным цветам противопоставлялся красный. Даже социальная реклама-пропаганда в лифтах Mirror's Edge поучала на эту тему: «Как определить то, что ваш знакомый — бегун? Потертая одежда, кровоподтеки, ссадины и сломанные кости непонятного происхождения? Пристрастие к красному цвету?».

Вид на процветающий мегаполис безрадостного, тоталитарного будущего. В силах Фэйт кое-что исправить в несовершенстве мира — не все, но многое. Но выжить в мире, где героиня-изгой не может спокойно ходить по улицам и вынуждена скрываться на загаженных голубями карнизах, будет не так-то легко!

Татуировку с таинственной чертежной схемой, оставшейся в наследство от мамы-инженера, мастер по татуажу в трейлере набивает первой, — но по канону Mirror's Edge (2008) эта татуировка была сделана позднее! И это не единственное отличие от старого сценария.

Глаз, болезненная татуировка с двумя крыльями и логотип игры. Все в одном. Зато теперь мы наверняка узнаем полную версию истории Фэйт (от англ. Faith — вера); Луффи из One Piece тоже не просто так себе шрам под глазом нарисовал!

Рекламировать героиню в Electronic Arts предпочитают по частям — похоже, так она выглядит более загадочно и интригующе. Эй! Никто ведь не станет спорить с тем, что Фэйт остается одной из самых желанных героинь за всю историю игр? У нее такие классные кеды!

В этом кроется изящное дизайнерское решение, которое связывает механику и повествование. Чтобы не путаться среди строительных стропил, коробок и промышленных кондиционеров, зрение бегуна всегда подсвечивало нужные объекты ярко-красным.

ТОЛЬКО ВЕТЕР

Проект должен был выстрелить, но оказался слишком нишевым. При этом все задатки успешной игры у Mirror's Edge как раз были, что делает ее скромный коммерческий успех вдвойне обидным. Спустя пять лет разработчики, наконец, анонсировали новую главу в истории бегунов.

Нельзя сказать, что это полноценный сиквел. Судя по всему, нас ожидает перезапуск — нигде не говорится, что это вторая часть игры, а события в трейлере намекают на становление Фэйт. Исполнительный вице-президент EA Патрик Содерлунд намекнул, что Mirror's Edge будет про открытый мир и приключения. Это самая важная информация, которая полностью меняет представление об игре.

В этом кроется главный фактор риска. В первой игре уровни были относительно линейными. Геймдизайнер мог спокойно задавать темп, расставлять препятствия и собирать карту согласно творческому видению. Это крайне важно для игр такого типа. В том же Super Meat Boy каждый этап выверяли с точностью до миллиметра. Линейным приключением проще управлять, легче предугадать действия игрока и направить его в нужное место.

С другой стороны, акробатика есть и в играх про ассасинов. Там она автоматизирована — мы зажимаем кнопку, выбираем направление, персонаж сам преодолевает препятствия, — никаких особых навыков от игрока не требуется. Исключительной сноровки, чтобы забраться на Санта-Мария-дель-Фьоре, не нужно, и скоро чудо-акробатика становится обыденностью. Все хитрые действия выполняются сами собой.

Акробатика же в Super Meat Boy или Mirror's Edge — совсем другое дело. Каждое движение, каждый прыжок и трюк должен быть точным. От игрока требуется молниеносная реакция. Раз в DICE отказались от линейных уровней и предлагают открытый для исследований и приключений мир, то планировать его нужно соответствующе.

Скорее всего, получится как в перезапуске **Thief** или Prince of Persia. Либо будет центральный уровень с ответвлениями, либо свободное перемещение между локациями и бэктрекинг.

ТОЛЬКО РАДОСТЬ ВПЕРЕДИ

Сейчас мы лишь можем представить, насколько здорово все это будет выглядеть. Frostbite третьего поколения уже стал одним из лучших в мире бенчмарком. Он успешно справляется с погодными эффектами — ливнями, ветрами и песчаными бурями, — даже конденсат на стеклах получается у DICE пока что лучше всех в индустрии. За графику и безупречный стиль злого, надраенного до блеска мегаполиса волноваться не приходится.

Mirror's Edge характеризовал удивительный ритм, с которым героиня прыгала, подтягивалась и ежесекундно рисковала своими костями. Этот ритм сейчас находится под угрозой, потому что сделать игру с открытым миром при механике, которая больше подходит для линейных уровней, — авантюра достаточно рискованная.

Кроме того, интересно узнать, потребует ли издатель от разработчиков сделать многопользовательский режим и как этот мультиплеер будет работать. Не совсем понятно, услышим ли мы вновь подходящую к сеттингу игры музыку от **Solar Fields**, но EA не сможет хранить все тайны вечно. Единственная мелодия из трейлера хороша настолько, что поклонники уже создали ее 10-часовую версию, чтобы томительное ожидание тянулось быстрее.

С первой частью Mirror's Edge произошла история, похожая на популярный в офисах жанр Tower Defense. Однажды его перевернули с ног на голову, превратив в Tower Offence: прорыв через укрепления к базе вместо защиты базы. Похожий трюк провернули DICE, когда рискнули в 2008 году с концепцией «стелса наоборот». Сделав, по сути, игру из весовой категории Thief, но вывернутую наизнанку — про воровку и спортсменку Фэйт, которой вместо того, чтобы ходить на цыпочках, пришлось на протяжении всей кампании мчаться по крышам без передышек, убегать и выживать.

■■■

В прошлый раз Mirror's Edge стала для Electronic Arts одним из экспериментов, смелой идеей без должного внимания к геймплею. Для успеха не хватило масштабности — остро ощущались окружающие героиню декорации. Перезапуск готов стереть этот местечковый статус в пыль. Теперь Mirror's Edge — дорогая игра с большими амбициями. Авторам осталось дать нам большую площадку для развлечений, которой можно и удивить, и шокировать аудиторию. Надеемся, в этот раз Фэйт повезет больше. ■

Болезненный удар в лицо сотрудника службы безопасности стал в новой Mirror's Edge нормой: за время штурма офиса Silvine Security Systems Фэйт избивает трех разных охранников тремя способами. Возмужала!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая часть была хорошей, но недооцененной игрой. Экспериментом, не выстрелившим на полную громкость. В перезапуске останется все лучшее из 2008 года, разбавленное открытым миром, лучшей на планете графикой и эталонным арт-дирекшеном. Как ни крути, нас в любом случае ждет сюрприз — таких ремейков в DICE еще не делали!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 30

ЖАНР
Симулятор волшебных поединков
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Paradox North
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
wizardwars.com
ДАТА ВЫХОДА
2014 год

Ян Кузовлев

Я НЕЧАЯННО

Начнем издалека. Одной из детских мечт, не дадим соврать, была подержать в руках всамделишный световой меч. Уже в более сознательном возрасте приходит понимание, что подержать его если и получится, то совсем недолго и с самыми кошмарными последствиями. Клинок у светового меча из чистой энергии, любое неаккуратное движение — и человек, скорее всего, по неосторожности оттяпает себе что-нибудь и, конечно же, покалечит других. Опасность же второй мечты — научиться повелевать стихиями и стать волшебником — отлично проиллюстрирована в **Magicka**.

Оказывается, у магии есть темная, обратная сторона. Не мрачные и коварные ситхи, как в **Star Wars**, гораздо хуже и разрушительнее — это идиоты с доступом к колдовству. В высоком фэнтези волшебники мудрые и рассудительные, в Magicka же, кажется, все чародеи еще не выпустились из пратчеттовского Незримого университета и не смогут выпуститься еще долгие годы. Вызвать молнию, когда промок до дрожи? Легко. Нечаянно растопить под собой лед пламенем из рук? Легко. Прицельно запустить булыжник в гиганта, промазать и при этом невзначай расплющить им своих друзей насмерть? Легко. Избежать конфликта и проявить чудеса сотрудничества же было задачей невыполнимой. И это при том, что Magicka была про командную работу и случайные смерти на производстве. Против игроков выступали монстры разной степени вредности и безумно сложные боссы (особенно в дополнениях). Каждый колдун хочет покрасоваться и быть полезным, но почему-то в четырех из пяти случаев все заканчивается очень плохо: кого-то мощным потоком воды сбрасывает в бездну, у другого горит мантия — и он истошно орет, с третьим и так все понятно — его случайно зацепило лучом смерти, теперь останки висят вон на том дереве. В Wizard Wars ставки возросли — две команды магов намеренно стравливают друг с другом.

Сделать хотел грозу

Загвоздка в том, что в Magicka очень своеобразная система колдовства. У каждого чародея на кончиках пальцев искрятся и переливаются целых восемь элементов, которые можно по-разному комбинировать. Каждой стихии соответствует определенная кнопка на клавиатуре. Схема достаточно гибкая, и из простых стихий вроде воды, огня или камня можно соорудить что-нибудь вредное. У каждой стихии своя форма и эффект. Например, хаос бьет лучом темной энергии, а хаос в сочетании с водой — тугая струя, словно из брандспойта. Такой можно облить, потом поменять воду на лед и глубоко заморозить врага. Способы применения одной и той же стихии могут быть совсем разными. Магию можно применять на себе (щит и хаос на чародея — иммунитет к хаосу на некоторое время; такая же комбинация, но на земле, призывает несколько разрывных кристаллов-мин). Механика создана для

Мелкие гоблины путаются под ногами, но так и нужно. Рано или поздно противник на них отвлечется и в него прилетит молния или огнешар.

А если зеленый луч соединить с камнем, то получится увесистый такой целительный булыжник.

того, чтобы импровизировать. Возвести взрывоопасную стену и потом сдетонировать ее рядом с противником. Поставить непробиваемый энергетический купол и исхитриться бить через него.

В обычной Magicka сочетаний было много, а в Wizard Wars магию подчистили и упростили. Во-первых, скомбинировать разом можно только три стихии вместо пяти, во-вторых, некоторые несбалансированные чародейства, вроде всеуничтожающего луча смерти (Q-F-A-S-A), — нет. Сейчас игра находится на ранней стадии разработки, но мы успели поиграть в альфа-версию. Первое впечатление, еще до игровой сессии, было таким. Знакомому с **Dota 2** игроку можно просто сказать, что Wizard Wars — это когда все герои вокруг инвокеры и колдуют без перерыва. Утверждение верно лишь наполовину, это не MOBA в привычном понимании. В игре, конечно, может неплохо смотреться дежурная история с башнями и сердцами, но пока что в демонстрационной версии есть только одна карта, где нужно удерживать три точки. Представьте условный режим conquest с тикетами и будете примерно представлять, о чем идет речь. У каждой команды есть определенное количество очков, за смерти и неспособность удержать хотя бы одну из трех точек очки отнимают. Когда команда занимает территорию, на ней начинают появляться крипы-монстры. За их убийство не дают никаких ресурсов и очков, их единственная задача — всеми силами отвлекать противника. Колдуны не набирают опыт и не играют в команде определенную роль. Внутрисессионный магазин с чудо-артефактами тоже отсутствует, поэтому матч не делится на части и проходит одинаково динамично. Ресурсов почти нет, колдуй в свое удовольствие. Ограничение только одно: во время боя у мага постепенно накапливается мана на особо сильные чародейства. Вызвать метеоритный дождь, ускориться или, наоборот, заточить противника в каменную клетку. Чем эффективнее магия, тем больше маны она забирает.

Заклинания можно кастовать не только на цель, но и вокруг себя.

Вечеринка с чародеями

Чего сейчас в альфа-версии отчаянно не хватает, так это взаимодействия с оружием. Мало того, что маг не может подбежать вплотную к раздражающему его врагу и как следует дать в лоб молотом, так еще артефакты нельзя зачаровывать. В оригинальной Magicka можно было закинуть комбинацию элементов в оружие и в любой удобный момент ее воспроизвести. Такие заклинания отличались по форме: вместо луча был особо мощный, широкий удар шоковой волной, разрывные кристаллы закладывались в землю совершенно в другом порядке. Кроме того, такой «туз в рукаве» может серьезно изменить ход сражения. Тем не менее оружие игнорировать не будут. Разработчики обещали добавить недостающую механику в одном из патчей.

Некоторые опасения вызывает система распространения Wizard Wars. Игра будет бесплатной, но с премиальными элементами, поэтому тузом в рукаве может стать не заранее подготовленное заклинание, а заранее купленный посох с неплохими бонусами. Что-то приобрести сейчас не получится, но предполагается, что за деньги можно будет получить артефакты типа жезлов или мантий. Сейчас по характеристикам предметы отличаются не сильно, и пока что баланс почти не меняют. Так, некоторые элементы становятся немного эффективнее, другие ослабевают. К релизу наверняка появятся штуки, радикально меняющие геймплей, — например, какая-нибудь вампирская мантия, в которой здоровье целительным лучом восстановить никак не получится, зато у персонажа будут весомые бонусы и способности.

В альфе, кажется, не доделали модели овец и заменили на макеты. Если что, в обычной Magicka были деревянные лошади.

■■■

Даже несмотря на всего лишь одну карту и урезанную магическую систему, в Wizard Wars уже интересно играть. Это проект про импровизацию и поиск оптимальной тактики, которой, если что, нет. К оригинальной Magicka можно было возвращаться раз за разом, причем игра поощряла экспериментирование. В сингле были разные противники, одни и те же комбинации работали не на всех монстров. Иногда простое решение было самым эффективным — спихнуть сильного противника с обрыва простым порывом ветра. Или, наоборот, приходилось придумывать многоступенчатый план по устранению босса и задействовать те заклинания, которые на первый взгляд казались совершенно бесполезными. Только вот AI действует всегда одинаково, а в Wizard Wars метагейм постоянно меняется. И схватки стенка на стенку превращаются в настоящие чародейские поединки с контрзаклинаниями, волшебными барьерами, неожиданными подлянками и гениальными трюками. Настоящая магия на кончиках ваших пальцев. Только не пораньте товарища. ■

Будем ждать?

Несколько лет назад Magicka была одной из самых интересных игр про магию. В Wizard Wars механику упростили, но теперь игра стала удобнее и про дуэли. Сражаться против живых игроков намного интереснее, чем в очередной раз расщеплять лучом смерти какого-нибудь тролля.

Процент готовности: 50%

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Spiders Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМЫ
PC, Xbox 360, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
boundbyflame.com

ДАТА ВЫХОДА
1 квартал 2014 года

Bound by Flame

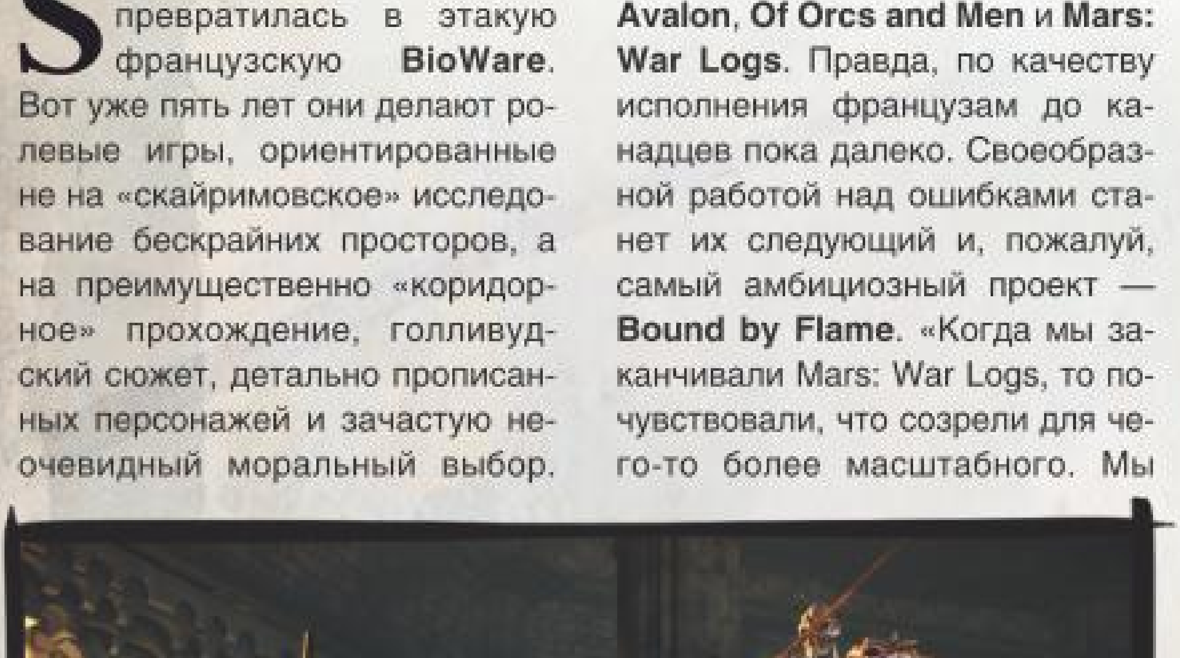
Ян Кузовлев

Демон внутри

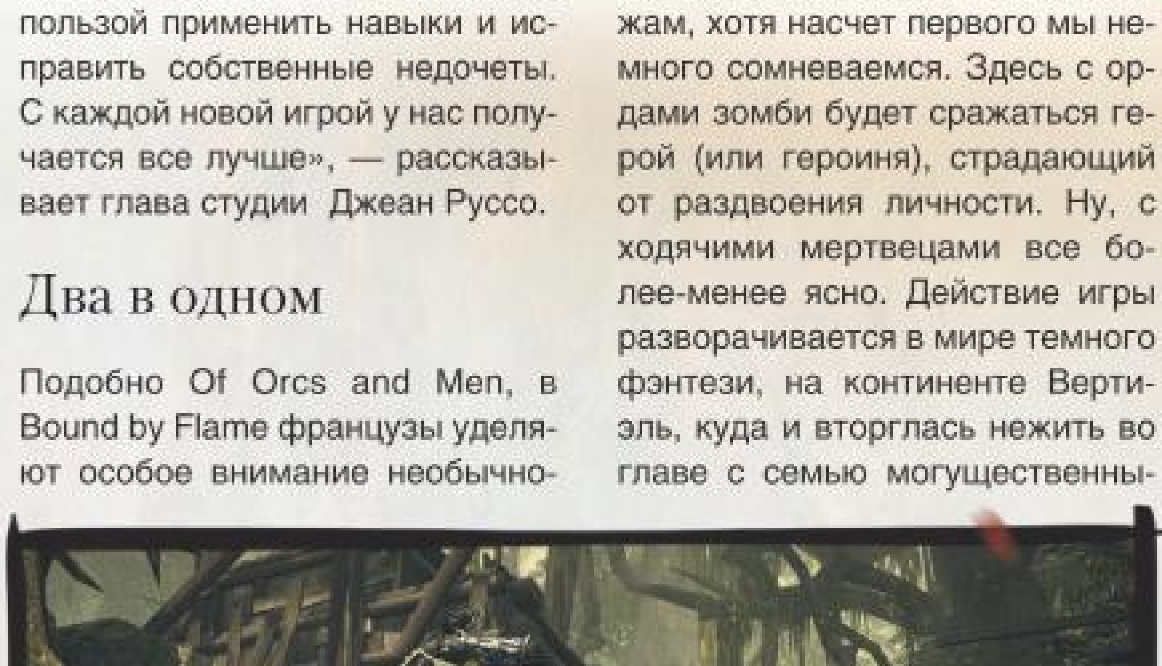
Spiders Studios сегодня превратилась в этакую французскую **BioWare**. Вот уже пять лет они делают ролевые игры, ориентированные не на «скайримовское» исследование бескрайних просторов, а на преимущественно «коридорное» прохождение, голливудский сюжет, детально прописанных персонажей и зачастую неочевидный моральный выбор. Такими были **Faery: Legends of Avalon**, **Of Orcs and Men** и **Mars: War Logs**. Правда, по качеству исполнения французам до канадцев пока далеко. Своеобразной работой над ошибками станет их следующий и, пожалуй, самый амбициозный проект — **Bound by Flame**. «Когда мы заканчивали Mars: War Logs, то почувствовали, что созрели для чего-то более масштабного. Мы многому научились и хотели с пользой применить навыки и исправить собственные недочеты. С каждой новой игрой у нас получается все лучше», — рассказывает глава студии Джеан Руссо.

Два в одном

Подобно Of Orcs and Men, в Bound by Flame французы уделяют особое внимание необычному сеттингу и ярким персонажам, хотя насчет первого мы немного сомневаемся. Здесь с ордами зомби будет сражаться герой (или героиня), страдающий от раздвоения личности. Ну, с ходячими мертвецами все более-менее ясно. Действие игры разворачивается в мире темного фэнтези, на континенте Вертиэль, куда и вторглась нежить во главе с семью могущественны-



Мультиплеера или хотя бы кооперативного режима игры в Bound by Flame не будет.



Вершина развития каждой из трех веток умений — это какой-нибудь один уникальный и мощный навык.

Авторы подчеркивают, что сражения с огромными боссами и приспешниками буквально зададут игроку жару!

Осторожный герой будет использовать ловушки, начиненные взрывчаткой, луки и арбалеты.

ми некромантами. Те, одурманенные жаждой власти и бессмертия, сделали что-то очень нехорошее, нарушили баланс в и без того проблемном мире, и теперь здесь очень холодно, страшно, неуютно: искаженная природа рождает страшных монстров, мертвые вылезают из могил, а морозы не дают им окончательно сгнить и разложиться. Что поделаешь — некроманты злые, зомби голодные, мир спасать почти некому.

А вот с двуличностью героя все куда интереснее. Он лидер самого известного и, возможно, последнего на континенте ордена наемников. Одним днем его наняли сопровождать группу магов, пытающихся прервать очередной богохульный ритуал некромантов. Волшебники успешно прибыли в нужное место, начали зачитывать странные слова... Что-то предсказуемо пошло не так. Темный ритуал чародеи, конечно, прервали, но какая-то демоническая сила все-таки успела вырваться на свободу. И спряталась в теле… нашего героя!

Жизнь персонажа после этого, естественно, стала ярче и интереснее. Крепко сбитый мужчина отлично владеет мечами, топорами, булавами и кинжалами, но еще и научился воспламенять подручные предметы. «Дух огня, поселившийся в теле героя, наделяет того мощной магической силой, которая заставит дрожать даже Темного бога льда. Но за все приходится платить: «чужой» явно не хочет оставаться в пределах слабого смертного тела, поэтому он пытается подчинить себе героя и самого его превратить в демона, сжечь изнутри», — рассказывает Джеан Руссо.

Впрочем, игрок сам решает, давать ли волю огненному соблазну или нет. По словам ведущего сценариста Bound by Flame Фабриса Колина, всюду по игре у нас будет выбор, позволить демону захватить еще одну частичку разума героя или всеми силами сопротивляться и сохранять человечность. Идем на сделку с демоном, постепенно открываем еще более мощные магические способности, но зато не можем использовать многие виды экипировки — например, шлемы, ведь у героя появятся забавные рожки на голове. Да и вся его внешность драматически преобразится: потемнеет кожа, исказится лицо, а тело будет постоянно переливаться инфернальным огнем.

Выбирай или проиграешь

Вообще можно сказать, что Bound by Flame — игра о выборе и его последствиях. И речь не только о душевных мета ниях между демоном и человеком внутри себя. Вся игра будет поделена на главы, в рамках которых игроку предоставлена практически полная свобода. Он сам решает, за какие квесты и когда браться, как решать стоящие перед ним проблемы. Например, можно пользоваться услугами единственного местного кузнеца, а можно узнать, что рядом есть еще один ремесленник, оставшийся ныне не у дел. Он более опытный и требует меньше ресурсов, чтобы изготовить какой-нибудь важный меч-кладенец. Поможете ему вернуться в бизнес — получите не только качественные услуги воюющему населению, но и приобретете нового друга, а, возможно, даже и напарника.

Да-да, к нашему демоническому наемнику периодически будут присоединяться компаньоны, на которых, прямо как в **Dragon Age**, можно будет влиять своими поступками и решениями. «И даже если вы в какой-то момент поддержали напарника, это не значит, что он не пойдет против вас, если вы в следующий раз сделаете что-то, что ему пришлось не по нраву», — объясняет Колин.

Некоторые решения, принятые в одной главе, найдут отражение в следующей — откроют новые квесты, облегчат или, напротив, усложнят прохождение, скажутся на отношении окружающих. Ведущий сценарист обещает, что выбор реально отразится на сюжете, открыв три разные концовки игры.

Выбор будет и в сражениях, во многом позаимствованных из Mars: War Logs. Калечить врагов можно будет тремя разными способами. Первый предполагает использование разнообразного тяжелого оружия; персонаж при этом, понятно, бьет медленнее, но мощнее. Второй делает ставку на скорость, внезапность и незаметность нападения, на ловкие уклонения и кинжальные контратаки — в этом вам помогут двойные кинжалы. Ну и третий стиль — собственно, опаляюще-магический, обрушивающий на врагов огонь с небес, файерболы, огненные бомбы и т.д. и т.п. Соответственно, в игре будет три ветки умений — бойца, стрелка-следопыта и маньяка-пиромана.

Как и в Mars: War Logs, в любой момент бой можно будет поставить на паузу (точнее, замедлить время), чтобы спокойно оценить свое незавидное положение и отдать какой-нибудь умный приказ компаньону.

■■■

По предыдущим играм Spiders Studios мы прекрасно знаем, что французы хорошо умеют работать с текстами, придумывая качественные диалоги, интересных персонажей и необычные сюжетные ходы. Поэтому в Bound by Flame мы беспокоимся не за работу сценаристов, а за все остальное. Двуличный главный герой, борющийся с поселившимся у него внутри демоном, — это, конечно, хорошо, но хочется, чтобы здесь еще были увлекательные сражения и сбалансированная механика — то есть чтобы на этот раз французы действительно провели работу над ошибками и придумали игру, в которой было бы интересно не только следить за историей, но и в которую было бы интересно играть. ■

Практически любое оружие разрешат модернизировать или изготовить новое. В частности, система крафтинга позволит снарядить арбалет какими-нибудь особыми ядовитыми или разрывными болтами.

Будем ждать?

Очередная французская ролевая игра с необычным сюжетом и харизматичными персонажами, в которой у игрока будет выбор — оставаться человеком или постепенно превращаться в рогатого демона.

Процент готовности: 70%

ПЛАТФОРМЫ
PC, MAC, LINUX
САЙТ ИГРЫ
MASSIVECHALICE.COM
DATA ВЫХОДА
2014 ГОД

MASSIVE CHALICE
КРОВНЫЕ УЗЫ

ЖАНР
ТАКТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
DOUBLE FINE
2 PLAYER PRODUCTIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ЯН КУЗОВЛЕВ

За последние несколько лет драматическая постановка игр опасно близко подошла к тому, что мы видим в кино. И все же во время работ над сюжетом игровые сценаристы пока слишком часто забывают про вещи, очевидные и хорошо понятные любому кинодраматургу. Играм банально не хватает простого, понятного каждому человеку... фатализма. И речь не о мрачных историях вроде **Max Payne 3**. А о таких вещах, как семья, старение и смерть. Игр, которые удачно и достоверно обыгрывали бы эти вечные темы, до сих пор очень немного.

Совсем недавно мы рассказывали вам про **Fire Emblem: Awakening**, тактическую ролевую игру, в которой персонажи не просто общались между собой и бок о бок отражали атаки противника, но и заводили семьи. Уже сама возможность развивать отношения в игре такого толка удивляет, хотя, казалось бы, идея совсем не оригинальна. Более того, для современных игроков в Awakening разрешили отменить традиционный для серии permadeath: нечего расстраивать игрока необратимой гибелью соратников, хотя именно эта особенность крайне важна для сопереживания героям.

По-другому тему старения и смерти затрагивает проект **Sword & Glory**. Депрессивный, монохромный эпос про викингов сразу же демонстрирует игроку серьезные намерения: человек сражается за честь и славу, от этого зависит судьба потомков, их благополучие важнее всего. Клинок приносит ему победы, закаленный в боях герой становится более ловким и искусным. Кажется, ни одна сила в мире не сможет побороть талантливого бойца! Проходят десятилетия, персонаж стареет, движения его скованны, взмахи меча уже не так быстры и опасны для врага... Годы берут свое, смерть неотвратима. Именно время, а не враждебные кланы или разбойники, — самый страшный враг.

Грехи отцов

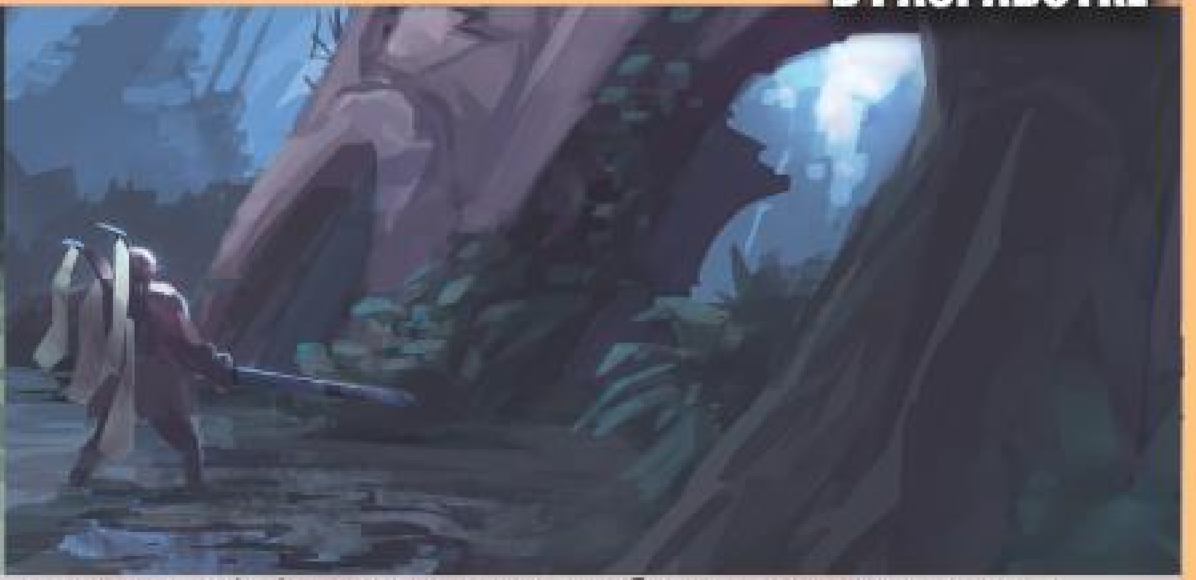
Massive Chalice вышеперечисленные мотивы развивает. Представьте королевство, где люди живут кланами. Каждый род имеет свои особенности: кто-то неплохо владеет оружием, у другого дома есть определенный талант к колдовству. Из каждого клана набираются лучшие воины. Они исправно сражаются, но рано или поздно талантливые бойцы должны забыть про схватки, завести семью и дожить оставшиеся дни в покое. Пускай за мир во всем мире борется новое поколение.

В каком-то смысле Massive Chalice берет формулу Fire Emblem: Awakening и меняет ее на более правдоподобную. В япон-

Обелиски явно нечеловеческого происхождения. Артефакты демонов, между прочим, можно исследовать в крепостях — еще одно сходство с XCOM.

На глобальной карте будут разрушенные крепости, которые получится восстановить и заселить. Так будет проще отразить периодические атаки противника.

Не удивимся, если демоны в игре окажутся инопланетного происхождения.



В Massive Chalice не получится собрать огромную армию, масштаб сражений вряд ли позволит иметь больше дюжины боевых единиц на поле боя.

ской тактической ролевой игре дети могли сражаться рядом с родителями, но ввиду некоторых сценарных условностей эти дети были уже взрослыми и от старости никто не умирал. Идея старения и преемственности поколений заставляет игрока постоянно принимать непростые решения. Как поступить, если клан найдет артефакт — рунический клинок, о котором слагают легенды? Отправить сильного бойца с заветным сокровищем на самоубийственное задание или сохранить волшебный предмет для потомков? Или вот ситуация: уже старый, опытный полководец каждый раз чудом сплачивает отряд, поднимает его боевой дух. Кажется, что без его участия в бою клан обречен. Но он также будет обречен, если ценного командира в какой-то момент не оставить дома, — выбор сложный, из разряда «можно выиграть битву, но проиграть войну».

Несмотря на «агрессивную» направленность каждого клана, враждовать между собой они не собираются: проходят года, сменяются поколения, а устраивать междоусобицы и гражданские войны люди вопреки своей природе не собираются. В мире Massive Chalice человеческая жизнь слишком ценна, чтобы так просто ее отнимать.

Забытая земля

Время не остановить, кланы появляются и исчезают, но в Massive Chalice все-таки есть две постоянные силы. Одна из них — это бессмертный правитель, который направляет людей к победе. Человечеству противостоят демоны, постепенно заражающие землю скверной. Процесс этот необратим, и задача бессмертного сводится к тому, чтобы люди поколение за поколением сдерживали натиск зла и успели выковать волшебную чашу, сила которой отправит демонов в небытие. В случае провала сверхъестественные твари победят, никакого человечества не останется, а бессмертный правитель наверняка сойдет с ума от скуки.

Разработчики не скрывают, что некоторые механики игра заимствует из еще одной тактической стратегии — **XCOM**. По замыслу Double Fine глобальная карта будет чем-то напоминать Panic Room: демоны постепенно захватывают территории, регионы покрываются скверной. Как только чудовища полностью поглощают кусочек земли, он отращивает несколько лап, превращается в огромного демона и уходит далеко-далеко — во всяком случае так шутят разработчики. Территории отмирают безвозвратно, а атакует нечисть постоянно. Важно правильно расставлять приоритеты и защищать наиболее «лакомые» территории.

Ситуация осложняется тем, что на карте у нас будет не один замок, а несколько крепостей. Расстояние между ними немалое, в каждой живет по нескольку кланов, и в изоляции друг от друга они будут развиваться поразному. У семей будут общие характеристики, причем со временем у людей будут появляться новые таланты — велик шанс, что потомки их унаследуют и клан станет могущественнее.

У героев будет несколько веток специализаций, и на каждое сражение их получится снаряжать разными предметами. Геймдизайнеры подчеркивают, что в XCOM был относительно небольшой выбор экипировки, но именно он заставлял принимать ключевые тактические решения. В Massive Chalice возможностей приодеть персонажа намного больше, но до фанатизма не дойдет точно — помните, герои не вечны, привязываться к ним не стоит. Из-за этого теряется эмоциональная составляющая. В игре про инопланетян к каждому бойцу привыкаешь, одной командой можно пройти через всю военную кампанию. Здесь же больше приходится переживать именно за клан.

Время проходит, тела бойцов покрываются шрамами, самые отважные получают в боях увечья. Те, кто слишком часто остается в крепостях и пирует, выглядят намного веселее и беззаботнее, хотя бесконечные банкеты и отсутствие опасности превращает героев в ленивых свиней.

Люди рождаются и умирают, а вот родовые реликвии передаются от поколения к поколению. Безымянный парень из какого-нибудь клана может начать поход с обычным мечом, грубо выкованной железкой. Битва за битвой молодой человек становится закаленным ветераном, от его меча пало бесчисленное количество демонов. Со временем клинок будет приобретать необычные свойства. В зависимости от того, как оружием пользуются, насколько часто совершаются критические атаки и какие чудовища становятся жертвами холодной стали, меч постепенно изменяется. Уничтожили много огненных демонов? Оружие обязательно станет мощным, получит имя и за сотни лет обрастет легендами, словно меч Грам из Старшей Эдды.

О тактическом режиме известно предательски мало. Точно не будет системы укрытий — акцент в Massive Chalice сделан на ближнем бое, противников придется правильно окружать, как в **Final Fantasy Tactics**. Уже сейчас понятно, что будут соблюдаются очевидные правила (скажем, «стрела вряд ли пробьет стену»), а метко запущенный файербол не достигнет цели, если она спряталась за скалой. В игре будет смена времен года: зимой, например, передвигаться сложно, поэтому у лучников появляется преимущество. Возможно, что противнику глубокие сугробы будут нипочем. Судя по рассказам разработчиков, демоны в отличие от людей обладают совсем другими свойствами. Самые страшные твари могут неестественно старить людей и одним прикосновением к оружию делать его хрупким и ржавым. Противоборствующие стороны не равны, хотя игровая механика отлично бы подошла для моделирования конфликта между несколькими королевствами — с обязательными интригами, похищением артефактов и взятием в плен особо ценных персонажей.

Мечтать про необычные игровые сценарии интересно, тем более что работа над проектом только началась. В **Double Fine** собрали достаточно денег на Kickstarter (хотя не факт, что их хватит, поэтому в любой момент можно пожаловаться на недостаток финансирования и разбить игру на две части). Одна из главных проблем — это все-таки небольшой бюджет, поэтому запланированный контент придется резать, а игра будет выглядеть скромно. В Double Fine обращаются к наиболее простому визуальному стилю: в моделях специально минимальное количество полигонов, отчего все окружение выглядит как причудливые фигурки из бумаги.

Тем не менее наш энтузиазм по поводу Massive Chalice несложно понять. Управление кланом в окружении сверхъестественных сил уже реализовали в **Knights of the Dragon Pass**, только вот там нельзя командовать отрядами. Сама игра больше выглядит как книжка-приключение, к которой прикрутили нехитрую экономическую механику. Так, выживание сводилось к правильному распределению ресурсов и мудрым решениям. В данном случае Massive Chalice выглядит смелым шагом вперед. Одна мысль, что можно будет увидеть игру с похожей идеей, но совершенно другой степенью вовлеченности приводит в восторг.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра, которая должна заткнуть за пояс Fire Emblem: Awakening и XCOM; с другой стороны, до этого разработчики делали стратегию только в **Brutal Legend**, так что волноваться за проект все-таки стоит.

Процент готовности: 10

ЖАНР
СТЕЛС-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
НОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИК
EIDOS MONTREAL
ПЛАТФОРМЫ
PC, PS4, XBOX ONE, (PS3, XBOX 360)
САЙТ ИГРЫ
THIEFGAME.COM
ДАТА ВЫХОДА
28 ФЕВРАЛЯ 2014 ГОДА

Thief

ЯН КУЗОВЛЕВ

Кому воровство, а ему ремесло

«Игромания» уже не раз писала про **Thief**, но вряд ли это кого-то удивляет: вор давно стал иконическим для всего стелс-жанра, и теперь, спустя много лет, возвращается. Мы внимательно следили за всем, что происходит с проектом и вокруг него, успели попробовать превью-версию игры и с интересом наблюдали за презентацией Thief перед церемонией VGX.

Разработчики раскрывают информацию об игре постепенно, некоторые детали изменяются. Например, изначально Гаррет выглядел слишком «готично», даже находил где-то время красить ногти в черный цвет. Потом руководитель проекта Николас Кантин, занимавшийся в свое время дизайном Альтаира из Assassin's Creed, немного упростил образ вора.

Тонкие настройки коснулись не только дизайна. Какие-то механики вырезаются, а игра от презентации к презентации меняется все сильнее и преподносит неожиданные сюрпризы. Так, во время тестирования ознакомительного билда впервые выяснилось, что в Thief будут не только сюжетные задания, но и обширный уровень-хаб с побочными квестами и отдельными миссиями.

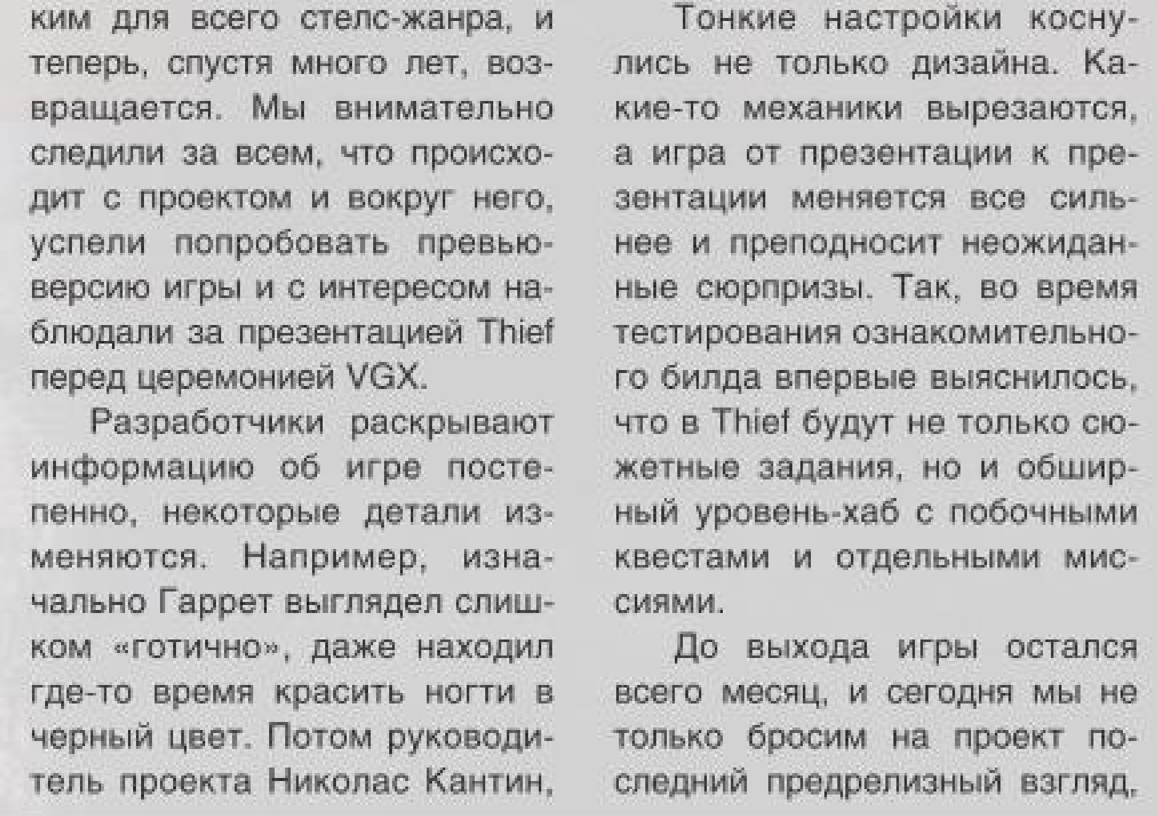
До выхода игры остался всего месяц, и сегодня мы не только бросим на проект последний предрелизный взгляд, но и детально разберем, пожалуй, самое важное, что есть в Thief, — стелс-механику. Тем более что совсем недавно **Eidos Montreal** показали два новых задания: проникновение в особняк городского архитектора и слежку за этим же архитектором в местном борделе.

Украсть и убить

Напомним завязку. Гаррет живет в городе, город утопает в роскоши, герой просто не успевает тащить все добро к себе. Мастер-вор из Thief занимается ремеслом исключительно из соревновательного интереса. Горы золота, драгоценные камни, таинственные артефакты — все это отходит на второй план. Чем неприступнее объект, чем сложнее охрана — тем выше искушение прикарманить себе что-нибудь ценное. Гаррет возводит воровство в ранг искусства. Он — лучший.

На всякие интересные работы героя наводит местный мошенник Бассо. Как-то раз он направляет Гаррета на невероятно сложное задание, и там мастер-вор сталкивается со своей бывшей ученицей. В отличие от героя, девушка Эрин предпочитает убивать людей при первой же возможности. Наставника она совсем не слушала, поэтому Эрин и Гаррет решили прекратить сотрудничество.

Профессионалы проникают в поместье, видят там странный ритуал и неприятных культис-



Странно, что Гаррет живет в часовой башне и к нему никто не приходит с инспекцией.

По словам разработчиков, локации в Thief чаще всего неплохо освещены, но видимость в таком случае перекрывает туман.

Стражников можно не трогать, достаточно скрыться в темном переулке.

тов. Вор и убийца решают помешать сектантам, но в силу некоторых причин (в том числе и по вине наставника — незадолго до провала он крадет крюк) Эрин падает в эпицентр ритуального огня, а Гаррет теряет сознание.

Следующий раз мы видим Гаррета спустя год. Вор, мягко говоря, удивлен — он не застал момента, когда город изменился в худшую сторону. На улицах свирепствует чума, настроение у местных тревожное, а влиятельные промышленники, кажется, выкачивают не только деньги, но и кровь. Причину столь длительного отсутствия сценаристы не раскрывают, но можно смело предположить, что Гаррета каким-то образом спасли хранители (древний орден, который наблюдает за городом) и направили на принудительное обучение.

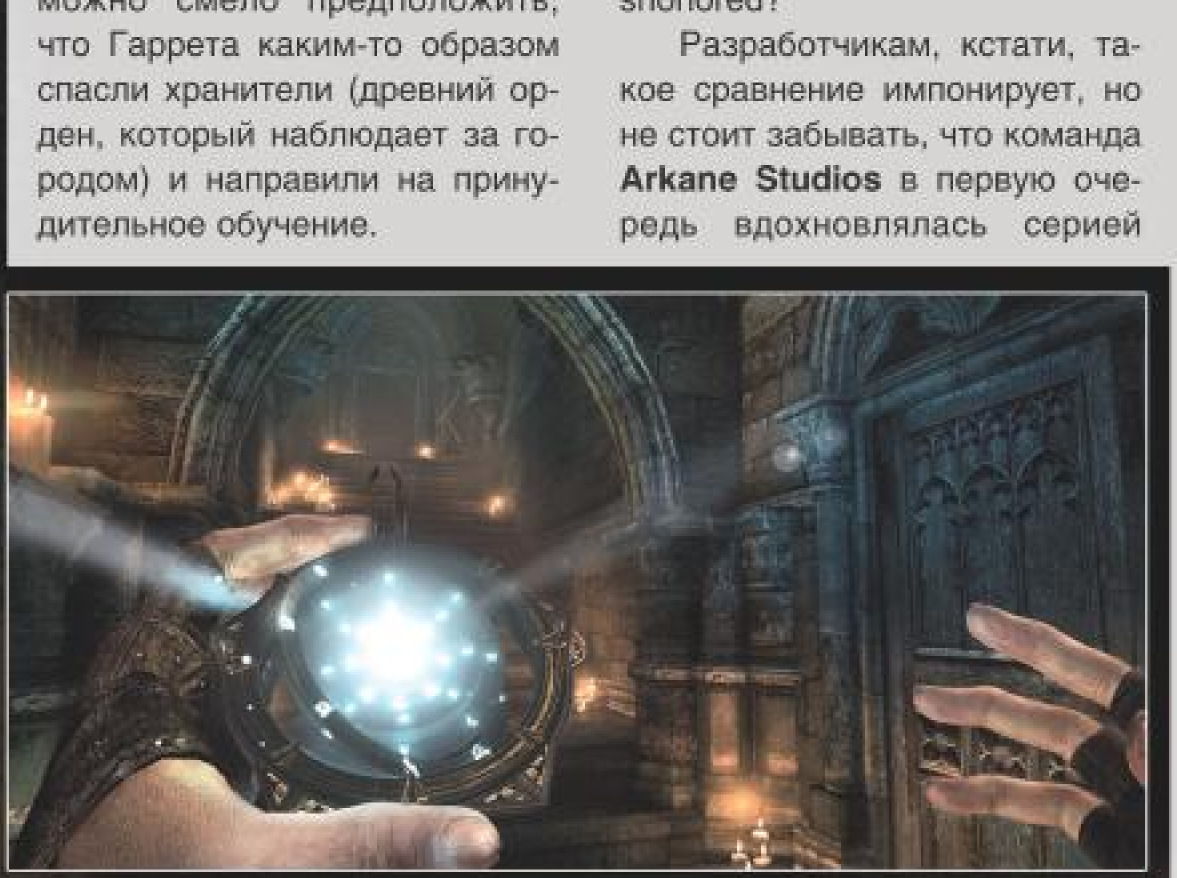
Мастер и ученик

В каком-то смысле с перезапуском Thief складывается похожая ситуация. Серия уже подзабылась, в жанре стелс появилось много новых проектов, а саму игру, конечно, сравнивают с **Dishonored**.

Некоторое сходство действительно заметно. В обоих случаях героем движет чувство вины, в городе — чума, промышленники отнимают последние гроши у населения. В этой связи будет особенно интересно проследить за развитием характера Гаррета: сможет ли Thief преподнести и разрешить конфликт изящнее, чем в Dishonored?

Разработчикам, кстати, такое сравнение импонирует, но не стоит забывать, что команда **Arkane Studios** в первую очередь вдохновлялась серией Thief. Дизайнеры подчеркивают, что в игре про Корво огромное внимание уделяют магии и сверхъестественные элементы там выражены ярче. В Thief же сверхъестественного, наоборот, меньше.

Мы уже рассказывали, что одно из отличий Dishonored от Thief состоит в том, что Гаррет, скажем так, не столь смертоносен, как Корво. Убийца умеет устанавливать время, телепортироваться, вселяться во врагов. В крайнем случае он может без лишних слов выстрелить очередному стражнику в лицо. Когда играешь за Корво, ощущаешь себя всемогущим. Навыки и гаджеты взаимодействуют либо с самим героем, либо с противниками. Гаррет работает иначе, большинство его трюков направлено на изменение окружения. Специальные стрелы гасят факелы, приводят в движение механизмы, отвлекают врагов. У вора нет цели убить, чаще всего он старается держаться от опасности подальше.



Под борделем находится тайник, в который нельзя попасть без медальона хранителей.

Архитектор тоже хочет развлекаться

Эта разница отчетливо заметна во время игры. На новых уровнях Гаррет ведет себя аккуратно, прячется по углам и постоянно ищет обходные пути. Онто не может останавливать время или мгновенно телепортироваться! Если героя обнаружат, то охрана задаст ему жару. С одним противником еще можно справиться, но вот двое уже вызывают проблемы.

В таком случае вор лишь может с помощью колдовского глаза замедлить ход времени, просчитать ситуацию и вырубить врагов парой точных ударов. Важно только помнить, что на эти чудо-трюки расходуется концентрация, а восполнить ее сложно, поскольку шкала сама по себе не восстанавливается.

Вот один из примеров. В новом ролике, который разработчики показали совсем недавно, Гаррет должен пробраться в дом архитектора, чтобы похитить чертежи. Проникнуть внутрь можно несколькими способами, и во время демонстрации точки входа выглядят достаточно очевидно. Но вот что настораживает — из-за одинаковой цветовой гаммы локации выглядят очень похоже. Отличить двор одного особняка от другого сложно. На этапе с домом архитектора разработчики не задерживаются, но все внимание на детали: когда Гаррет оглушает охрану, можно заметить, что рука у него перебинтована и из нее сочится кровь.

На этом злоключения вора не заканчиваются. В определенный момент он отправляется следить за архитектором в бордель. Судя по всему, экскур-

Лавка ювелира выглядит более чем скромно. Какой-то хитрец решил пробраться внутрь через окно, и лазейку пришлось забить досками.

Кажется, кто-то сегодня не пойдет в таверну и будет ужинать дома.

сия в дом прошла не совсем успешно, Гаррет не нашел искомое — ему нужен колдовской медальон, а его хозяин решил немного загулять.

Дизайн публичного дома разительно отличается от тех мест, в которых обычно Гаррет проводит свободное время. Внутри теплые, мягкие тона, много красного цвета, отделка золотом. Тематика почему-то азиатская, проститутки одеты как гейши. В воздухе пары опиума — дом удовольствий притупляет одни чувства и возбуждает другие. Сквозь шик и роскошь пробивается тревога. Одна из девушек паникует, не может снять кольцо, другая на пороге нервного срыва. Интересный момент: команда Eidos Montreal внимательно изучала историю серии, и бордель по планировке должен напоминать библиотеку хранителей из предыдущей игры. Сами же хранители, кажется, никуда не делись: когда Гаррет ворует амулет и смотрит на него волшебным глазом, то видит те самые руны, которыми пользуется таинственный орден.

Стянуть медальон у архитектора получается без особого труда. Веселье начинается немного позже. Жертва хватилась пропажи и поднимает тревогу. Бордель стал осиным гнездом, время уносить ноги.

Тут-то и замечаешь, что авторы намеренно задают темп игры и решили разбить сюжетные задания на отдельные секции. Условно — Гаррет пробирается на объект, Гаррет что-то ворует, Гаррет спасается бегством. Это чем-то похоже на **Hitman: Absolution**. Представьте, что вам дают не один большой уровень-головоломку, а несколько логических заданий, объединенных в единое целое. Это одно из основных отличий новой игры от предыдущих частей.

На уровне с борделем мы увидели, как вор прикарманивает ценный амулет, а жертва поднимает тревогу. В этот момент начинается побег с места преступления, причем у Гаррета есть выбор — немного поработать над емкостью с опиумом и затуманить всем разум (улепетывать, сверкая пятками, все равно придется, иначе вора тоже вырубит) либо бежать прямо сквозь недовольных и очень злых стражников. Интересно, что секции с побегом в этом задании можно избежать, если герой разберется с архитектором. Тревогу никто не поднимет, вор уйдет незамеченным.

Другой пример, сцена побега из поместья. Гаррет схватил мистический камень и вылез через стеклянную крышу. Мы, кажется, не можем выбраться из сокровищницы другим способом. Остается выбирать только «удобную» крышу, выпускать в «удобную» балку рядом с окном стрелу и спасаться поверху. Герой прыгает с крыши на крышу, бежит по горящему мосту — вдумчивое исследование игрового мира сменяется адреналиновым забегом в духе **Mirror's Edge**.

Стены не помогают

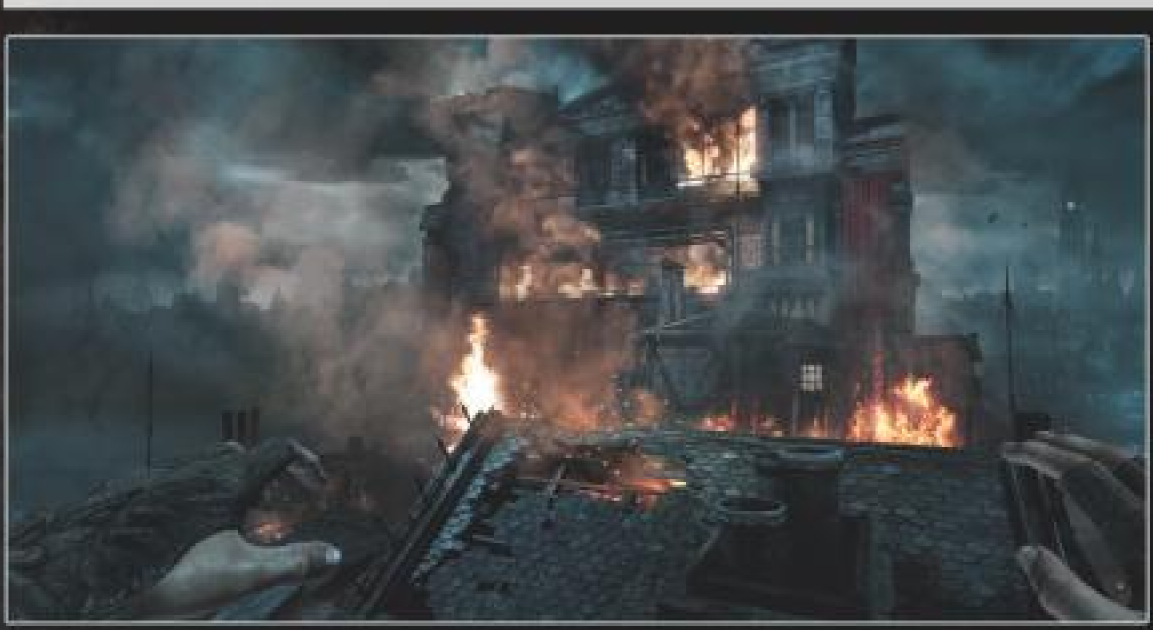
Здесь апологет стелс-жанра начнет закатывать глаза и недовольно вздыхать. Мол, испортили игру, разбили этап на сегменты. Если задуматься, то проникновение мало чем отличается от исследования объекта. Даже Dishonored делил уровни на логические части. Отличие только в том, что Hitman: Absolution чаще предлагал компактные, линейные пространства, а в игре про Корво и Дауда локации были просторнее. В стелс-игре как никогда важны хитро спланированные уровни. Зато никакие умные враги, никакие линейные зрелищные сцены такой проект не спасут.

Зайдем издалека. Вы наверняка видели картинки, где сравнивают какой-нибудь запутанный уровень **Doom** с коридором из **Call of Duty: Modern Warfare**. Мол, над сложностью уровней сейчас не работают. Регенерация здоровья перевернула жанр с ног на голову, позволила игроку не отвлекаться на поиск ресурсов и облегчила левелдизайнерам работу по созданию этапов.

Doom в плане поведения противников был примечателен тем, что редко у каких монстров были мгновенные атаки, почти всегда от выстрелов можно спрятаться за угол. Разные комбинации чертей не просто стреляли в игрока, они навязывали ему поведение, заставляли передвигаться по карте определенным образом, держать дистанцию. Уворачиваться от огненных шаров или убегать от ракет просто только в том случае, если у игрока было пространство для маневра. В Doom ты скорее сражался с уровнем и его особенностями, чем с ордой чертей из ада.

В стелс-играх как раз важны две вещи: планировка уровня и противники с разными моделями поведения. Искусственный интеллект врагов значит не так много. Ты борешься с левелдизайнером — это он подкидывает игроку интересные ситуации и старается предугадать поведение.

Таким образом, деление уровня на отрезки отходит на второй план, а главный вопрос заключается в том, чтобы эти секции были интересными и давали пространство, в котором можно импровизировать. В Thief в абсолютно любой ситуации находится альтернативный путь. Вот тут у нас удобно расположена лестница, здесь



Каким бы аккуратным ни был Гаррет, пожар в доме заскриптован и вряд ли его можно избежать.

Волшебный глаз помечает все интересные объекты, но исследовать комнату намного интереснее без всяких нечестных трюков.

Корво на месте вора уже давно бы остановил время и телепортировался куда-нибудь повыше.

легко проползти по тоннелю, а там свисает деревянная балка, на которой легко закрепить стрелу с веревкой.

Куда глаза глядят

Совсем отдельно от сюжетных миссий существует хаб, большой уровень с различными побочными заданиями и отдельными локациями. Город разделен на несколько районов, и с самого начала игры изучить свободное пространство от и до не получится: хаб открывается постепенно. Во время презентации нам удалось побродить по Стоунмаркету — это как раз то место, где находится часовая башня. В перерывах между заданиями Гаррет тащит туда все добро, видимо, собирает коллекцию.

На улицах города мы выполнили несколько побочных квестов. Ничего особо сложного: проникаем в тесные комнатушки, хватаем что плохо лежит. Один раз попалось вполне самостоятельное задание — обчистить ателье портного. Гаррет свернул в переулок и попал в совсем новую, отдельную небольшую локацию с двухэтажной лавкой. Перед тем как отправиться на дело, игра задает дополнительные условия: ни в коем случае не тревожить охрану или собрать все ценные вещи на карте.

Thief удивляет не только наличием побочных заданий, но и гибкостью в настройках сложности. По желанию можно будет не только отключать некоторые элементы интерфейса, но и задавать дополнительные условия — например, автоматический проигрыш, если Гаррета обнаруживают.

Вот только оставаться незамеченным крайне сложно. Поведение противников весьма правдоподобно; стоит только стражнику хоть краем глаза заметить движение неосторожного вора — и все, часовой становится нервным, периодически озирается по сторонам. А если уж противник нашел убитого товарища, он запаникует и поиски преступника уже не прекратятся.

Еще один интересный вопрос — насколько сильно в итоге поменяется видение проекта по сравнению с начальным замыслом. В новом Thief изначально не должно было быть мистики и оккультизма, эти мотивы появились уже после анонса. Гаррет должен был набирать опыт и совершенствовать навыки. Это совсем не значит, что из Thief вырезали кусок игры, — идея осталась, но слегка видоизменилась. Вор берет все, что просится в руки, и потом приобретает у одной сомнительной личности новые инструменты.

Исходную механику убрали неспроста. Изначально опыт нужно было зарабатывать за «взаимодействие» с врагами, — представьте себе, мастер-вор, которого поощряют за изобретательные убийства или оглушение стражников. Это совсем не вяжется с образом Гаррета. Все внимание должно быть на воровстве, в результате опыт логично «превратился» в деньги.

Какие-то гаджеты нужны только для того, чтобы открывать тайники и дополнительные проходы, другие просто работают эффективнее. Хаб большой, мест много, но попасть во все не удастся. Банально не хватит средств. Поэтому придется расставлять приоритеты. В какие-то побочные локации вообще не получится пробраться, пока вы не приобретете определенные инструменты.

От QTE и контекстных прыжков в финальной версии игры тоже отказались: Гаррет, конечно, не настолько ловкий, как Фэйт из Mirror's Edge, но передвигается в пространстве похоже — с легкостью забирается на стены, свободно прыгает с крыши на крышу, прислоняется к стенам. Управление очень отзывчивое и, как это модно сейчас говорить, живое. Вы буквально пальцами ощущаете каждое движение героя.

■■■

Некоторые фанаты серии ставят разработчикам в вину, что они отходят от стандартов серии и вместо полной свободы загоняют игроков в достаточно узкие рамки. Вот только на Eidos Montreal уже смотрели недобро, когда команда работала над **Deus Ex: Human Revolution**, а в результате мы получили просто великолепную игру.

Единственное, что важно помнить: во времена предыдущих частей саги качественных стелс-игр было немного, поэтому Thief в свое время устроил настоящую революцию. Сейчас же неплохой стелс научились делать очень многие. Поэтому Гаррет вряд ли изменит целый жанр, зато у него есть все шансы стать одной из лучших стелс-игр этого года. Собственно, ждать осталось меньше месяца. Скрестим пальцы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Потенциально — один из лучших стелс-экшенов этого года. Умный, сложный, со множеством вариантов прохождения. Затаив дыхание, ждем релиза.

Процент готовности: 95%

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ИГРОМАНИЯ

200* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

ЖМИ!

190* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.

ИГРОМАНИЯ

ДНЕВНИК

ПОДВОДЯ ЧЕРТУ

ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ» ВСПОМИНАЕТ

КАКИМ БЫЛ 2013 УЧЕБНЫЙ ГОД

ПРЕПОДАВАТЕЛИ:

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ, ГЕВОРГ АКОПЯН, ЯН КУЗОВЛЕВ, МАКСИМ ИВАНОВ, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ДМИТРИЙ ЕЖОВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, ОЛЕГ УТКИН И ПАВЕЛ БАЖИН.

Дорогие Друзья!!!

После череды экспериментов разной степени успешности мы хорошенько почесали седые от тяжелых дум затылки, плюнули, ударили сапогом оземь, да и составили для вас самые что ни на есть традиционные, но в то же время свежие и оригинальные итоги двенадцати игровых месяцев. На последующих страницах вас ждет самое монументальное подведение результатов года, какое только видел журнал «Игромания», — да что там, из всех профильных изданий единицы проделали подобный объем работы. Мы постарались вспомнить все самые важные релизы, самые важные тренды и самые важные события, какие увидела игровая индустрия в 2013 году. И постарались чуточку приоткрыть завесу года следующего: в конце материала вас ждет, пожалуй, самая главная статья подборки — символичные четырнадцать главных игр-2014.

МЕСТО | ИНФО | НОМИНАЦИЯ: **КВЕСТ ГОДА**

1

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
DAEDALIC ENTERTAINMENT
ПЛАТФОРМА
PC

GOODBYE DEPONIA

Deponia — одна из тех серий, с которыми совершенно не хочется прощаться. Но, к сожалению, приходится. И третья часть, наверное, лучший способ это сделать: она такая же смешная, такая же красивая, как и предыдущие две, но при этом наконец-то лишена балласта из откровенно издевательских головоломок.

Шевелить извилинами все равно придется, причем держа в голове не одного, а целых трех главных героев (Руфус клонировал сам себя), но в этот раз мыслительные процессы не отвлекают от главного — трогательной истории. К финальной главе она достигла своей кульминации: на наших глазах решаются судьбы целых планет, раскрываются многие тайны предыдущих частей, а главное — разработчики решились сделать сюжет глубже и добавить щепотку драмы. Или даже не щепотку…

Поскольку Руфуса теперь втрое больше, количество бед для окружающих возросло пропорционально. Если раньше от поступков героя страдал в первую очередь он сам, то теперь его решения сказываются и на всех остальных. И эти последствия порой настолько печальны, что незадачливого искателя приключений натурально хочется придушить (целых три раза, чтобы наверняка). По крайней мере, до тех пор, пока своим обаянием, находчивостью и чувством юмора ему все же не удастся реабилитироваться. На какое-то время.

Вся эта игра контрастов нисколечко не портит проект — напротив, делает его лишь интереснее. Goodbye Deponia умело смешит, удивляет, заставляет грустить и улыбаться, при этом почти не раздражая. Ну а саму трилогию автоматически выводит на уровень выше — не удивимся, если через лет десять о Deponia будут вспоминать так же, как сейчас вспоминают о серии **Monkey Island**. Она этого, бесспорно, заслужила.

2

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
DAEDALIC ENTERTAINMENT
ПЛАТФОРМА
PC

THE NIGHT OF THE RABBIT

Немцы из Daedalic Entertainment год за годом продолжают радовать нас неиссякаемым потоком интереснейших и ярких историй. The Night of the Rabbit далеко не такая смешная, глубокая и драматичная, как Goodbye Deponia, а часть ее головоломок язык не поворачивается назвать логичной. Но на все это не обижаешься, потому что настолько светлых и атмосферных приключений сейчас практически не найти.

Во время прохождения в голове то и дело возникает множество воспоминаний из детства — о любимых книжках с красивыми иллюстрациями, о сказках с говорящими животными и маленьких героях, способных на большие подвиги. И это путешествие в прошлое — одно из лучших впечатлений, которые только случались в этом году. За что разработчикам большое и искреннее спасибо.

3

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM
ПЛАТФОРМА
3DS

Phoenix Wright: Ace Attorney — Dual Destinies

Несколько адвокатов спасают совсем безнадежных клиентов и распутывают хитрые преступления. Никакой рутины в духе L.A. Noire — во время судебных разбирательств происходит настоящая драма. Зал суда вполне могут взорвать. Прокурор здесь настолько серьезен, что в свободное от работы время отсиживает срок за убийство.

При этом Dual Destinies умудряется быть увлекательной и приятной игрой с непростыми героями и остроумными диалогами — если вы, конечно, выдержите непрерывное чтение, которое заложено в основную механику Ace Attorney: во время перекрестного допроса свидетелей нужно по частям разобрать каждую фразу подсудимого, чтобы найти несостыковки в его показаниях.

С Ace Attorney выходит непростая ситуация. С одной стороны, игра почти не меняется уже много выпусков подряд, а потому давним поклонникам серии новая часть покажется предсказуемой. С другой стороны, это очень интересный детективный квест с действительно необычной механикой, после той же Deponia — что-то сверхоригинальное. Так что если вы до сих пор не знакомы с адвокатом Фениксом Райтом, то сейчас самое время — не вечно же ждать, пока вас кто-нибудь представит?

ДОГОНЯЮЩИЕ: KENTUCKY ROUTE ZERO, MEMORIA

МУЛЬТ ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

НОМИНАЦИЯ: ИНДИ ГОДА

PAPERS, PLEASE

Забот у инспектора миграционной службы, как правило, достаточно, а в послевоенное время их и вовсе хоть отбавляй: масса людей стремится пересечь границу, причем среди них обязательно есть контрабандисты, смертники и просто те, кого нельзя пропускать из-за несоблюдения бюрократических формальностей.

Изучать каждого нужно пристально, ведь за неверный штамп в чьем-нибудь деле вас запросто оштрафует начальство, а терять деньги просто непозволительно: после трудового дня дома ждет семья, которую надо кормить. Для любителей нарушать рабочий порядок игра содержит немало трагических концовок.

Papers, Please предлагает взглянуть на бумажный кошмар с непривычной для многих позиции. Здесь вы не толпитесь в очередях, молясь, чтобы все нужные документы оказались у вас в папке, а принимаете непосредственное участие в отсеве участников очередей. Причины для отказа могут быть самые разные, от несоответствия внешности человека его фотографии в паспорте до неправдоподобного значения в графе «вес» (если индивид выглядит полнее, чем указано, скорее всего, он что-то прячет за пазухой).

С каждым днем работать становится сложнее, появляются все новые правила, будни на контрольно-пропускном пункте превращаются в натуральный ад. Впрочем, нам от этого только интереснее, поскольку к игровой механике события на экране привязаны почти гениально, виртуальная работа с бумагами ни разу не превращается в рутину. В этом главная заслуга автора: сполна высказавшись на волнующую его тему, Лукас Поуп не забыл об игроке. Чтобы мы не умерли со скуки и уколов совести, время от времени нам разрешают делать выбор — нарушить порядок, руководствуясь своими принципами, или пойти на поводу у строгой системы. Так камерная драма о госслужащем постепенно превращается в историю о свободе, справедливости и социальном неравенстве.

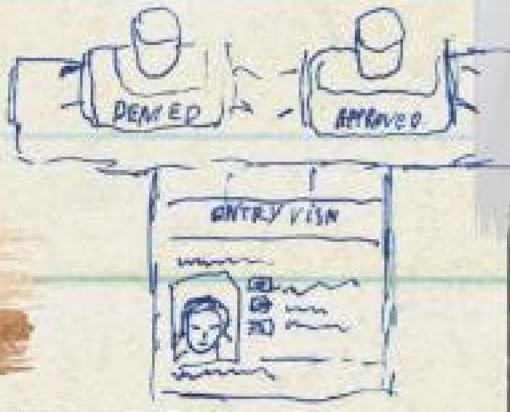
Ни в одной инди-игре этого года геймплей так здорово не подчеркивал мысль разработчика, как в Papers, Please. А учитывая, что взгляды Лукаса Поупа наверняка разделяют многие из нас, едва ли эта история оставит хоть кого-то равнодушным.

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: LUCAS POPE

ПЛАТФОРМА: PC

1



THE SWAPPER

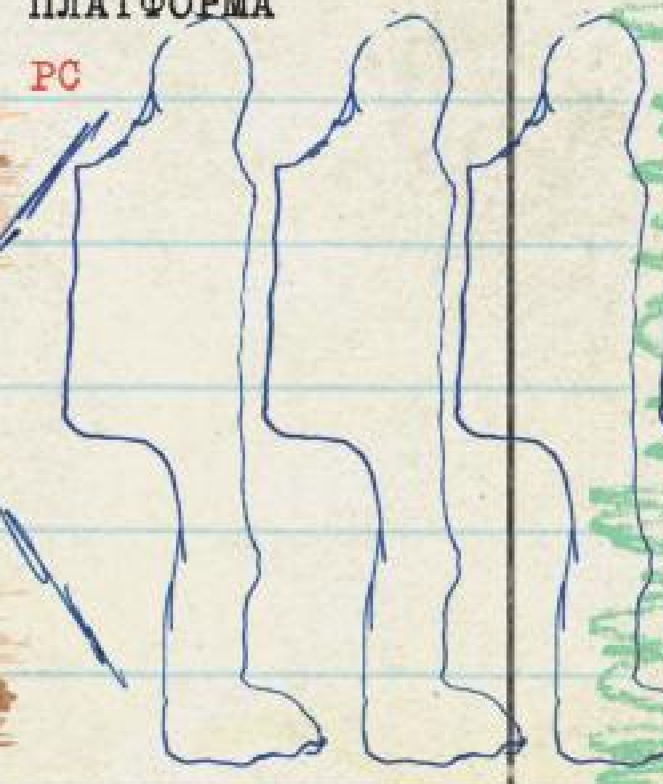
Даже в те минуты, когда в **The Swapper** почти ничего не происходит, заскучать здесь довольно трудно. Благодаря таинственной атмосфере и красивейшим локациям (большинство декораций и моделей были вылеплены авторами из настоящей глины), исследовать опустевшую космическую станцию в роли инженера интересно практически всегда: мы то узнаем полезную информацию из бортовых записей, то выслушиваем речи коллеги по рации, то попадаем в какой-нибудь особенно неуютный мрачный отсек.

Еще в The Swapper присутствуют оригинальные, порой довольно умные и изощренные головоломки, но даже без них игра увлекает с самых первых кадров — над визуальной частью разработчики, определенно, трудились усерднее всего. В итоге получилась талантливая притча об одиночестве и роли человека во Вселенной — почти что «Луна 2112» от мира видеоигр.

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: FACEPALM GAMES

ПЛАТФОРМА: PC

2



shelter

Одно из самых трогательных инди-приключений года — симулятор барсучьей самки, не способной при всем желании сохранить в живых всех своих детенышей. Игра рассказывает о естественном отборе и материнской заботе, а фоном для истории служат живописные пасторали лесных чащоб (благодаря особенностям барсучьего зрения пейзажи мы видим в умиротворяющих блеклых тонах), где за каждым деревом может таиться опасность. Поиграть стоит хотя бы из-за любопытнейшего формата: **Shelter** — это фактически передача канала Discovery пополам с артхаус-фильмом, а такое даже в инди-секторе редко встретишь.

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: MIGHT AND DELIGHT

ПЛАТФОРМА: PC

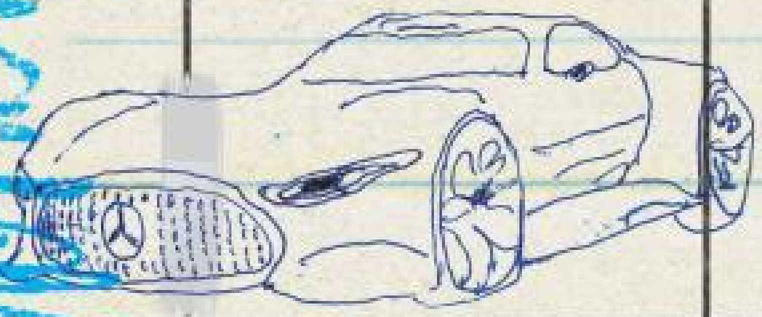
3

ДОГОНЯЮЩИЕ: GUNPOINT, MONACO

МЕСТО | ИНФО | НОМИНАЦИЯ: ГОНКА ГОДА

1

ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
POLYPHONY DIGITAL
ПЛАТФОРМА
PS3



GRAN TURISMO 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

С победителем в этом году все стало ясно задолго до его окончания: так уж заведено, что если выходит **Gran Turismo**, то шансов у ее конкурентов на победу практически не остается. И дело даже не в том, что творение Кадзунори Ямаути — блестящая игра. Вовсе нет. Именно как развлекательный продукт она производит не самое приятное впечатление, то и дело расстраивая плохим звуком, несовершенством искусственного интеллекта и слабенькой системой повреждений. Но все это не так уж и важно, если игра способна выдавить из истинного фаната автомобилей настоящие слезы счастья.

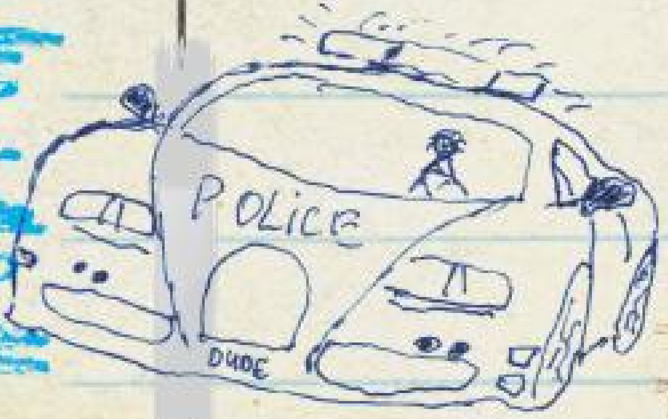
Gran Turismo научит вас водить так, как не под силу ни одному инструктору по вождению, она расскажет о машинах все, начиная от истории их создания и заканчивая какими-то техническими подробностями. В конце концов, она поможет вам искренне полюбить их. Это уже давно нечто большее, чем просто игра, Gran Turismo — настоящее культурное явление, которое с каждым днем становится все более и более значимым.

В честь японской серии и ее создателя называют целые улицы. Лучшие игроки со всего мира соревнуются на реальных трассах с профессиональными гонщиками и побеждают. Ради GT дизайнеры ведущих автомобильных компаний неделями разрабатывают шикарные концепт-кары, хоть и знают, что те вряд ли когда-нибудь выйдут на настоящие дороги.

Возможно, в **Polyphony Digital** слишком много времени тратят на разные глупости вроде поездок по Луне или прорисовки созвездий на небе и не замечают более очевидных проблем. Но, кто знает, может, не будь японцы хоть чуточку легкомысленными, серия так и не стала бы тем, чем является сейчас.

2

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
GHOST GAMES
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4

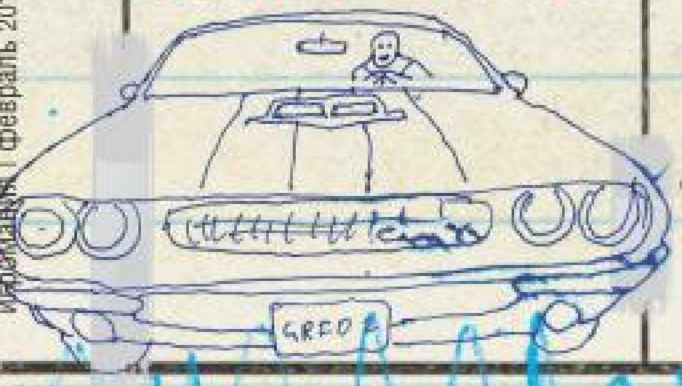


NEED FOR SPEED RIVALS

Уж не знаем, есть ли в этом заслуга интернета или нет, но молодое поколение отличается от старого в первую очередь одним умением: брюзжать без остановки. Ведь раньше и трава была зеленее, и солнце ярче, и игры серии **Need for Speed** выходили на порядок лучше. Rivals так и вовсе досталось от игроков чуть ли не за все грешки ее предшественников — и за уклон в онлайн, и за отсутствие полноценного тюнинга, и даже за сюжет (а когда в играх серии он действительно был хорошим?). А вот об интереснейших гонках, безумно красивом мире, инновационной сетевой составляющей и буквально пьянящей свободе все отчего-то забыли. И очень зря. Ведь, несмотря на малое количество нововведений, Rivals получилась чуть ли не лучшей частью серии за последние несколько лет. Ловите момент.

3

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
CODEMASTERS
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3



GRID 2

Как бы печально это ни звучало, но в **Codemasters** все-таки окончательно отказались от своих маленьких экскурсий в мир большого автоспорта. Лицензии реальных чемпионатов и попытки рассказать людям о настоящих гонках ушли в прошлое вместе с приставкой Race Driver. GRID 2 совсем о другом — о фейерверках, красочном шоу и... об опасностях, которыми чревато увлечение гонками.

Со своей новой ролью игра справляется. Во время отсутствия всяких **FlatOut** и **Burnout** она пусть и с куда более серьезным лицом, но все же занимает пустующую нишу виртуального краш-теста, — в этом году нигде больше не было так интересно бодаться с соперниками и разбивать дорогие автомобили.

Порой даже складывается ощущение, будто тебя нарочно подталкивают к агрессии: разработчики выкручивают наглость противников на максимум, прямо на ходу меняют маршруты, а в какой-то момент даже могут выпустить на дорогу белок (!). И это не говоря о том, что начинать заезды чаще всего приходится с задних рядов и на узких трассах, — поэтому ради победы приходится по-настоящему рисковать.

Конечно, толкучку GRID 2 не сравнить с «24 часами Ле-Мана» или DTM, но такого безумного драйва от виртуальной езды мы не испытывали уже давно.

ДОГОНЯЮЩИЕ: FORZA MOTORSPORT 5, F1 2013

НОМИНАЦИЯ: ДЕПРЕССИЯ ГОДА

Depression Quest

Мы ни разу не писали про Depression Quest, потому что это не совсем игра, а больше интерактивная история, где мы просто читаем описания и выбираем один из вариантов развития событий. Но не отметить ее в итогах 2013 года не можем по ряду причин.

По замыслу разработчика, Depression Quest помогает объяснить здоровым людям, что же такое депрессия. Игра безапелляционно предупреждает: садиться за нее упавшему духом не рекомендуется, велик шанс усугубить ситуацию и серьезно расстроиться.

Впрочем, рассказ начинается не с безысходности и уныния. Наоборот, жизнь главного героя вполне налажена: он живет в отдельном доме, ходит на неплохую работу, встречается с девушкой, навещает родителей на выходных. А потом случается недуг. Неважно, по какой причине, — намного страшнее последствия и все новые и новые проблемы от депрессии.

Работа становится невмоготу, поэтому какие-то поручения из офиса уносим домой. Ага, обещаем себе сделать все в срок, но вместо этого бесцельно шатаемся по интернету. Спать не удается — в голове слишком много мыслей, а если заснуть и получается, то чаще всего просыпаешься от кошмара. Уделить внимание хобби тоже не удается — это же нужно себя как следует мотивировать и раскачать, — нет, лучше со стеклянными глазами полистать очередную веб-страничку.

Отношения с девушкой портятся. Вместо шумных вечеринок ты остаешься дома один. На привычные развлечения даже не получается тратить время. За событиями в кино сложно и неинтересно следить. Чтобы запустить видеоигру, приходится приложить титанические усилия. Делать ничего не хочется и не выходит. Объяснить кому-то про состояние не получается, выбраться из порочного круга почти невозможно.

Казалось бы, достаточно взять себя в руки и начать совершать те действия, которые бы предпринял любой нормальный человек, но игра просто не позволяет выбирать «положительные» варианты — они оказываются издевательски перечеркнуты. Походы к психологу и прием лекарств, может быть, и помогают, но у героя просто не хватает сил перебороть себя и начать действовать. Он словно утопленник под толстой коркой льда.

Depression Quest вселяет в игрока ужас посильнее любого хоррора. Хотя бы потому, что условные психопаты-маньяки и монстры вряд ли встретятся в вашей жизни, а вот всепоглощающая депрессия — запросто.

ИНФО ①

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
ZOE QUINN

ПЛАТФОРМА
PC

THE LAST OF US

НОМИНАЦИЯ: МУЗЫКА ГОДА

Определиться с победителем в нашей музыкальной номинации было особенно сложно. В этом году отлично выступили BioShock (тема близнецов Лютес — первое, о чем вспоминаешь, рассказывая об Infinite), Assassin's Creed: Black Flag (матросские шанти, песни выступающих в тавернах музыкантов, заглавная мелодия, наконец) и Rayman Legends (Кристофу Херальду и Билли Мартину нужно в срочном порядке вручить по статуэтке «Грэмми»!). Но в этой категории всех вновь обставила The Last of Us — Густаво Сантаолалья написал музыку, идеально передающую атмосферу игры.

В его мелодиях можно услышать все темы, которые затрагивают Naughty Dog: одиночество, борьба за выживание, меланхолия, тоска по дому — дому, который не был бы прибежищем зараженных, где не витали бы опасные споры и не ютились потерявшие людской облик мародеры. И это неудивительно — оскароносный композитор вместе с разработчиками прошел The Last of Us, прочувствовал и пережил то же, что и главные герои, испытал те же эмоции, что и мы с вами. Вот почему его мелодии пришлись настолько к месту — у него получилось передать свои ощущения в нотах, которые точно так же затрагивают душу, как и происходящее на экране.

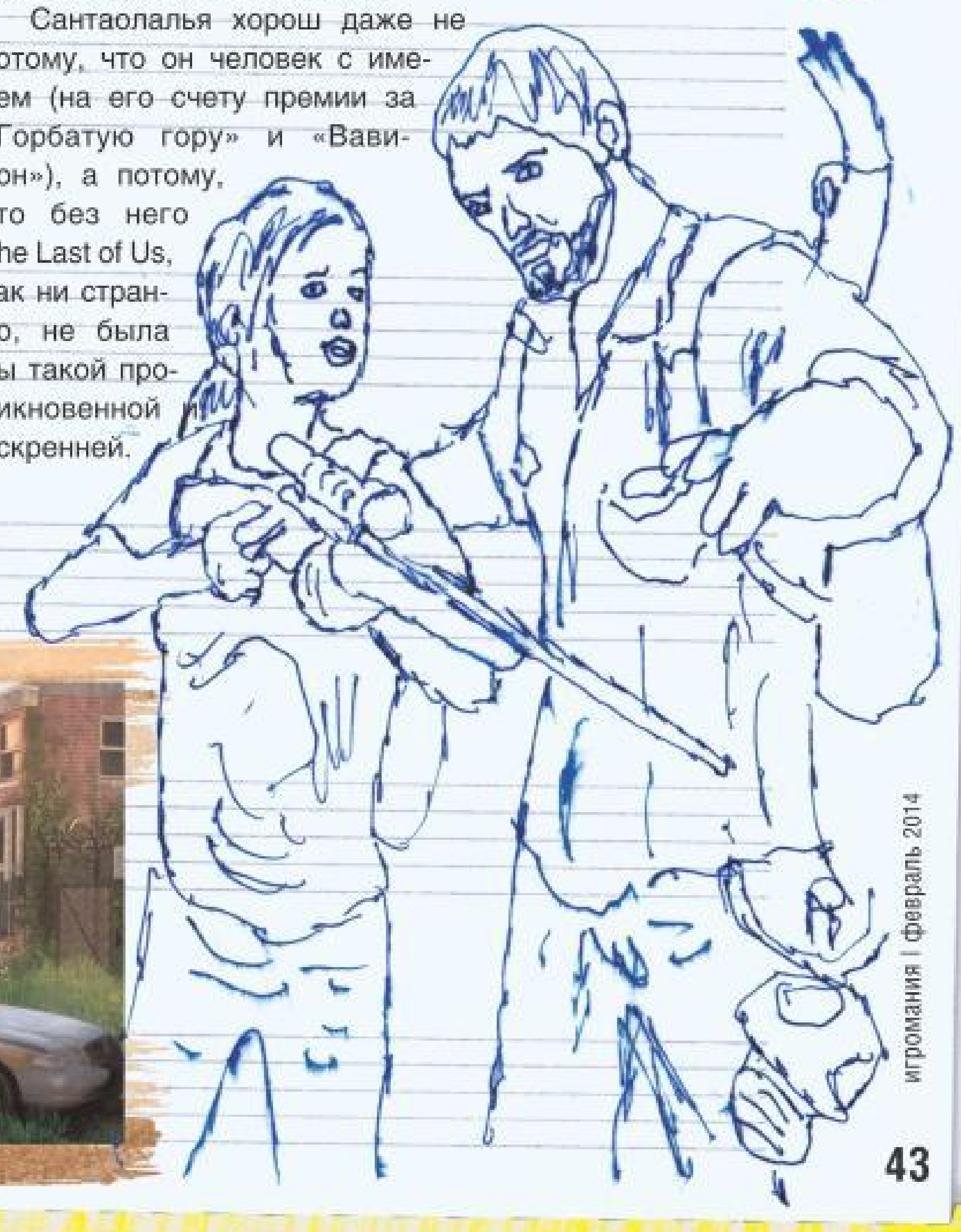
Сантаолалья хорош даже не потому, что он человек с именем (на его счету премии за «Горбатую гору» и «Вавилон»), а потому, что без него The Last of Us, как ни странно, не была бы такой проникновенной и искренней.

ИНФО ①

ИЗДАТЕЛЬ
SONY

РАЗРАБОТЧИК
NAUGHTY DOG

ПЛАТФОРМА
PS3

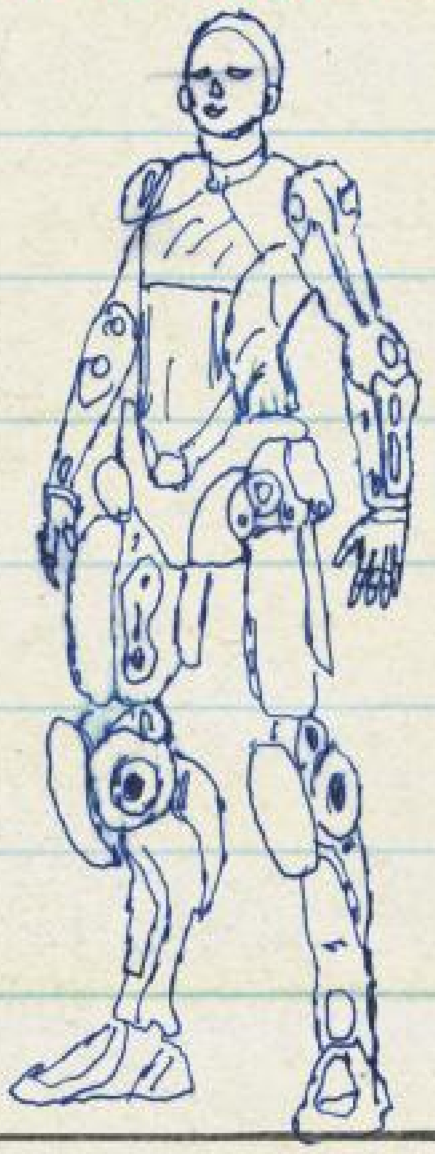


МЕСТО | ИНФО | НОМИНАЦИЯ: ДОПОЛНЕНИЕ ГОДА

НОМИНАЦИЯ: ДОПОЛНЕНИЕ ГОДА

1

ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
FIRAXIS GAMES
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3



XCOM ENEMY WITHIN

Нельзя сказать, что первые два дополнения для **XCOM: Enemy Unknown** нас серьезно разочаровали, но набора дополнительных опций с подзаголовком **Second Wave** и сюжетного отрывка с миссиями от Совета (**Slingshot**) было явно недостаточно, чтобы по-настоящему продлить удовольствие от главной тактической стратегии прошлого года. К счастью, после первых робких DLC-опытов 2K Games почти целый год посвятили созданию **XCOM: Enemy Within** — насыщенному контентом аддону.

Ключевым моментом в геймплее тут стала возможность сажать бойцов отряда внутрь могучих экзоскелетов: когда на поле боя ты спокойно можешь пробить пудовым кулаком ближайшую стену, открывается удивительный тактический простор. Также в Enemy Within разрешили эксперименты со здоровьем своих солдат (модифицировать ноги, зрение и даже мозг, чтобы пришельцы не могли вмешаться в разум), но апгрейды стоят новой валюты, добывать которую надо в перерывах между зачисткой карты от врагов, — это здесь такой новый вид испытаний. Среди других, чуть менее важных добавлений хочется отметить появление пришельца-спрута, просчитать ближайшие ходы которого невозможно, поскольку он умеет становиться невидимым.

Собрать из всего этого новую игру авторам, конечно, не удалось, но вышло нечто явно большее, чем рядовое дополнение: благодаря свежим геймплейным опциям, точечным изменениям и разного рода надстройкам повторное прохождение стратегии дарит абсолютно новые эмоции. Спустя год XCOM: Enemy Unknown стала еще умнее и разнообразнее. Ничего сверх этого поклонники, в общем-то, и не просили.

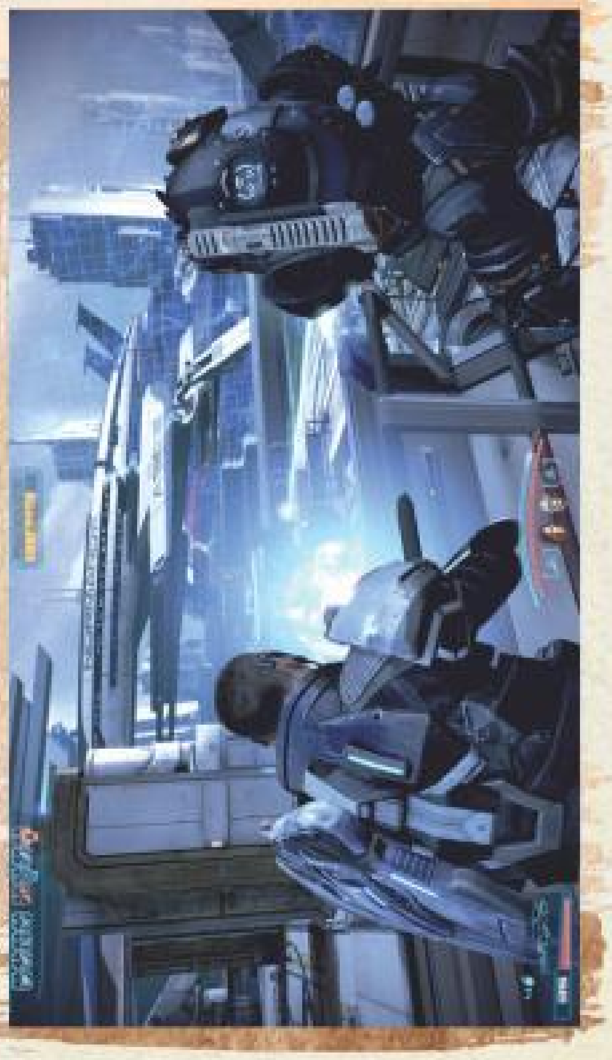
2

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
BIOWARE MONTREAL
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

MASS EFFECT 3 CITADEL

Mass Effect 3: Citadel — это своего рода праздничный эпизод телешоу, в котором герои на время забывают все свои проблемы и занимаются совершенно нетипичными для себя вещами. В этом сюжетном аддоне, ставшем финальной точкой великой космической оперы **BioWare**, командор Шепард с компанией проводят время в роскошном районе Silversun Strip (именно здесь находится квартира капитана Андерсона), и мы впервые имеем волнующую возможность долго наблюдать за героями Галактики в бытовой обстановке. Например, расслабленно болтающими в баре или увлеченными азартными играми.

Если механика оригинальной Mass Effect 3 казалась вам утомительной, а сюжет излишне серьезным, в Citadel точно стоит поиграть — именно здесь авторы демонстрируют, что замечательно умеют развлекать шутками и яркими игровыми ситуациями. Более позитивное завершение трилогии о Шепарде придумать было бы сложно.



3

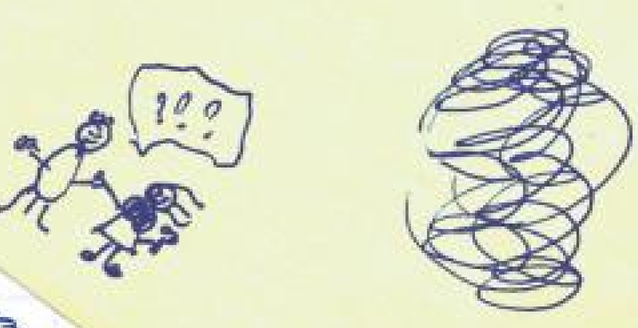
ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT MONTREAL
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

Во многом аддон **Blood Dragon** получился зеркальным отражением оригинальной **Far Cry 3**. Вместо классической для молодежного кино завязки о неудачных каникулах — старомодная сцена со стрельбой из минигана, расположенного на борту вертолета; вместо песен M.I.A. — диковатые электронные мелодии, рок-н-ролл и звуковые эффекты чуть ли не из восьмибитной эпохи. Прибавьте к этому драконов, стреляющих лазерными лучами из глаз, киборгов, ускоренный экшен и остроумные подтрунивания над фильмами с Ван Даммом и Шварценеггером, и вы поймете, что же из себя представляет Blood Dragon.

Главная прелесть дополнения в том, что оно действительно сильно меняет оригинал, — даже после сорока часов игры в Far Cry 3 вам здесь не будет скучно. А если вы любите старые боевики и не против зажигательного грубого юмора, пропустить Blood Dragon просто непозволительно: это одна из самых самобытных и оригинальных пародий в видеоиграх на сегодняшний день.

ДОГОНЯЮЩИЕ: CIVILIZATION 5: BRAVE NEW WORLD, DISHONORED: THE BRIGMORE WITCHES



НОМИНАЦИЯ: ШАХМАТЫ ГОДА

FIRE EMBLEM Awakening

Главное, что нужно знать про серию **Fire Emblem**: здесь каждый герой под вашим руководством не безымянная пешка, а вполне себе интересная личность со своими заморочками. Почти как в **Valkyria Chronicles**. Другая важная особенность Fire Emblem — в нее лучше всего играть как в шахматы. Подолгу думать над каждым ходом и дорожить своими фигурами. Все дело в том, что по канонам серии в игре персонажи если погибают, то необратимо. Исчезают со всеми предметами, всем накопленным опытом и навыками. Больше всего это похоже на режим Ironman из **XCOM**, где на игрока взваливают огромную ответственность за жизни персонажей. Только если борцы с пришельцами взаимозаменяемы, персонажи из Fire Emblem — не совсем.

Успех поединка зависит не только от уровня героя и оружия в его руках, но и от отношений с товарищами. Чем больше воины сражаются плечом к плечу, тем крепче их дружба. Они усиливают характеристики друг друга, самоотверженно закрывают от ударов врага, проводят контратаку и так далее. Некоторые даже могут пожениться и в силу сценарных условностей повстречать в игре своих взрослых детей. Первоначально мы хотели назвать номинацию «Евгеника года» и глупо пошутить про Fuhrer Emblem (Гитлер поддерживал идею селекции родителей): сводить пары можно с умом и по расчету, чтобы у наследников обязательно появились полезные способности и бонусы к характеристикам. А тот факт, что молодого человека можно отдать на растерзание жутко симпатичной, но совершенно безумной ведьме Тарье… ну, стерпится-слюбится.

Но не стоит задирать нос и думать, что Awakening — какой-то продвинутый дэйтинг-сим. Нет, это в первую очередь именно шахматы, спрятавшиеся в красивом сказочном сюжете, наполненном атмосферой приключения и старомодным, но оттого даже более приятным юмором. Только помните, что в бою шутить будет некогда, особенно если включить безжалостный и нечестный Lunatic Mode — в нем как никогда нужно взвешивать каждый чих и молиться на генератор случайных чисел. Безумие в самом чистом его проявлении.

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
NINTENDO
РАЗРАБОТЧИК
INTELLIGENT SYSTEMS
ПЛАТФОРМА
3DS

НОМИНАЦИЯ: ПО-РУССКИ ГОДА

Эадор. Владыки Миров

«Эадор. Владыки миров» — квинтэссенция всего, за что мы так любим и ненавидим отечественные игры. «Эадор» может увлечь и не отпускать на протяжении многих часов, он сложный, интересный… и вместе с тем откровенно устаревший и недоделанный. И если баланс и ошибки исправили патчами, то механика осталась прежней.

«Владыки миров» опоздали на много-много лет, это трибьют стратегиям девяностых, пышное и искреннее признание в любви оригинальному **King's Bounty**, **Civilization**, **Age of Wonders** и **Master of Magic**. Проблема в том, что «Эадор», по сути, и есть игра из девяностых, которую лишь слегка подретушировали. «Цивилизация» и King's Bounty шагнули навстречу времени, тогда как «Владыки миров» — нет. Вам придется многое додумывать, мириться с дурацкими условностями и сокрушаться над нереализованным потенциалом.

Как инди-игру «Эадор», в общем-то, не за что ругать. Другое дело, что Masters of the Broken World вместе с переездом в честное 3D перестала ею быть. В отличие от «**Сотворения**», над которым, по большому счету, работал один Бокулев, над «Владыками миров» трудилась опытная команда — **Snowbird Games** (ее костяк составляют выходцы из **Snowball Interactive** и **Snowberry Connection**), а за выпуск продукта отвечал крупнейший российский издатель — «**1С-СофтКлаб**». Так почему нельзя было не просто перевести игру в трехмерный формат, но и осовременить ее механику, довести до сегодняшних стандартов?

Тем не менее, несмотря на все недостатки, «Эадор» не получается не любить, причем ровно по тем же самым причинам. Ведь как, в конце концов, можно не признавать классику?

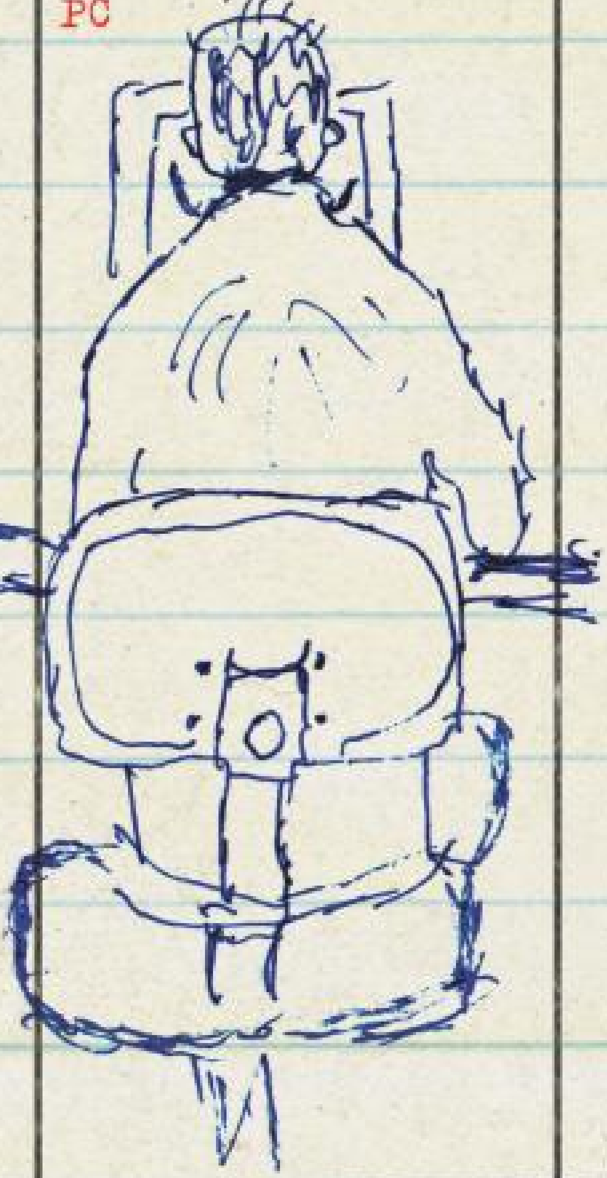
ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИК
SNOWBIRD GAMES
ПЛАТФОРМА
PC

МЕСТО	ИНФО	НОМИНАЦИЯ:	РАССКАЗ ГОДА

1

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
GALACTIC CAFE
ПЛАТФОРМА
PC



THE STANLEY PARABLE

The Stanley Parable даже не игра, а скорее притча о свободе выбора, театральная постановка, комедия с тысячей сюрпризов и неожиданностей. Проект, выросший из любительского мода к **Half-Life 2**, вопреки всему стал настоящей вехой и самым необычным (и в то же время гениальным) примером того, как нужно делать интерактивные истории. Всего-то достаточно нарушить все правила, максимально запутать игрока, а главное — дать ему поверить в то, что он настоящий участник процесса. Не капитан Шепард, не Нико Белик и не Букер Девитт, а именно сам человек, сидящий напротив монитора.

На вид все устроено предельно просто: есть закадровый рассказчик и его история, которую мы должны разыграть, неукоснительно следуя командам. В идеале. На деле же каждое указание можно нарушить — просто для того, чтобы посмотреть, как на это отреагирует наш «куратор».

Попросит зайти в правую дверь — мы повернем налево, после чего увидим один из многих путей развития сценария и услышим новую порцию интереснейших монологов. Диктор будет злиться, обижаться, пытаться направить нас обратно и снова «найти» трещащую по швам историю, а вы в это время почувствуете себя настоящим участником событий и, как бы странно это ни звучало, собеседником. Нет, вы не можете разговаривать с Голосом, но способны ему ответить, совершив какой-то выбор, и в такие моменты игра буквально ломает четвертую стену, — только в The Stanley Parable ты чувствуешь себя по-настоящему свободным, вольным принимать значимые решения, действительно, а не понарошку (привет, Mass Effect!) влиять на происходящее. Это особенно ценно, если принять во внимание тот факт, что вся свобода выбора в игре призвана лишь подчеркнуть ее отсутствие.

В конце концов, история The Stanley Parable хороша тем, что заставляет задать самому себе множество вопросов и взглянуть на привычные, казалось бы, проблемы индустрии с иной стороны. А нужна ли нам вся эта пресловутая нелинейность? Или лучше позволить разработчикам рассказать качественный сюжет? И возможен ли выбор в играх вообще, учитывая, что все развилки заранее продуманы и прописаны? Вопросы, согласитесь, непростые. Потому и интересные. Потому и первое место.

2

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
THE FULLBRIGHT COMPANY
ПЛАТФОРМА
PC

gone home

Пока главная героиня — молодая девушка по имени Кэтрин — путешествовала по Европе, в ее семье успело произойти море различных событий: успехи, неудачи, любовные истории, трагедии и переезд. Последнее, пожалуй, самое важное, ведь несмотря на то, что героиня «возвращается домой», родным ее новое пристанище назвать трудно. Огромный, совершенно незнакомый, а моментами откровенно пугающий дом — он так и просит пуститься в исследование, найти и узнать все тайны своих обитателей.

Из всех медитативных, созерцательных квестов с «глубоким смыслом» Gone Home, пожалуй, лучший. И чуть ли не единственный, в котором этот самый потаенный смысл действительно есть. На первый взгляд игра очень похожа на **Dear Esther** и **Proteus**: как и там, здесь практически нет никакого геймплея, а от вас требуется лишь бродить по дому, смотреть, слушать, изредка кликать мышью, да переваривать полученную информацию.

Однако главное отличие кроется непосредственно в подаче истории. Gone Home не рассказывает ее сама, не предлагает просто погрузиться в нирвану под музыку и чарующие звуки космоса. Вместо этого вас ждет настоящий детектив и исследование, только все важные процессы будут происходить не на экране, а где-то у вас в голове.

Без головоломок, драк, десятков актеров, дорогущих роликов и прочего разработчики умудрились поставить настоящую драму целой семьи. А заодно показали, что окружение может рассказать о человеке гораздо больше, чем он сам, — нужно лишь быть внимательным и хотя бы чуточку думать.

3

ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
QUANTIC DREAM
ПЛАТФОРМА
PS3

ЗА ГРАНЬЮ
ДВЕ ДУШИ

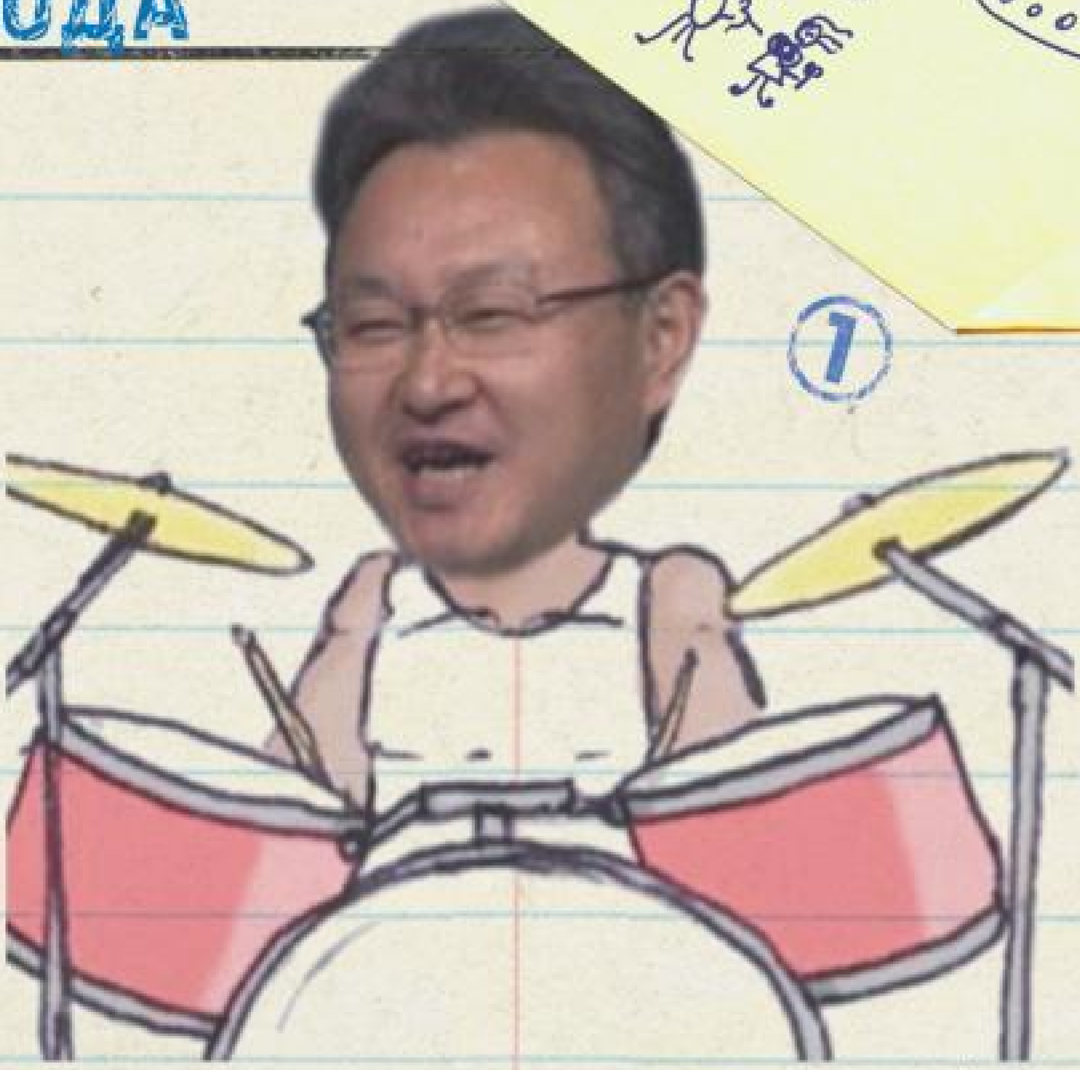
На фоне The Stanley Parable и Gone Home новую игру Дэвида Кейджа не получается назвать оригинальной в плане подачи сюжета: несмотря на всю уникальность Beyond, студия Quantic Dream до этого уже сделала Heavy Rain и Fahrenheit. Да, они рассказывают разные истории и по-разному играются, но в основе у них одна идея — идея кино, где вы можете влиять на развитие событий.

Увы, в плане нелинейности, несмотря на наличие аж двадцати трех концовок, Beyond заметно уступает предшественницам. Но все-таки с большинством главных задач она справляется — дарит необычные ощущения, заставляет привязаться к главной героине (о ней читайте отдельно в соответствующей категории) и выделяется на фоне всех остальных игр этого года. Аналогов творениям Кейджа как не было, так до сих пор и нет.

ДОГОНЯЮЩИЕ: PAPERS, PLEASE

НОМИНАЦИЯ: **ЧЕЛОВЕК ГОДА**

СЮХЭЙ ЁСИДА



С уходом Кадзуо Хираи и Питера Мура консоли Sony и Microsoft потеряли свои лица. И если у Nintendo все по-прежнему хорошо (Реджи Филс-Эйм, Сатору Ивата и Сигэру Миямото своих постов не покидали), то у редмондцев наоборот: Дон Мэттрик устроился на должность главного исполнительного директора Zynga, Блежински отправился на вольные хлеба, а Юсуф Мехди явно не дотягивает до уровня своих японских коллег.

Платформодержателям всегда нужен яркий, харизматичный человек, апологет с горящими глазами, и для Sony таковым стал Сюхэй Ёсида. Именно он начал вести агрессивную борьбу с Microsoft (до этого оба издателя какое-то время старательно игнорировали друг друга), личным примером показал, как нужно переманивать аудиторию: едва конкурент объявил, что игры на Xbox One не получится вот так просто передавать друзьям, Ёсида тут же записал видео, в котором непринужденно вручает коллеге диск, мол, смотрите, у нас все без лишних заморочек! На каждый неверный шаг Microsoft Сюхэй отвечал правильным контрходом, за что и снискал народную любовь.

Своими поступками обаятельный японец подтолкнул к действиям и другие отделения компании; например, русская Sony выложила в Facebook изображение с недвусмысленным подтекстом: «Если бы у вас был выбор, купить PS4 или Xbox One, во что бы вы сыграли сначала — в Killzone или Knack?» Все это возвращает нас в славные времена, когда издатели бились друг с другом не на жизнь, а на смерть — «Genesis does what Nintendon't», верно?

Ёсида лично открывал презентацию Sony на gamescom. Специально для него на сцене установили кожаное кресло, в которое тот уселся спиной к залу — так, словно он не представлял консоль сливкам европейской прессы, а находился у себя в гостиной. Японец полазил по меню, порассматривал обновленные иконки, а затем присоединился к игре друга (функция, доступная на PS4). Потом Сюхэй чуть-чуть поиграл в мультиплеер Killzone, затем, выложив в Сеть скриншот при помощи кнопки «Share», встал и ушел.

А еще Ёсида, в отличие от многих других крупных боссов, сам ведет свой аккаунт в Twitter, где в свойственной ему шутливой манере отвечает на вопросы пользователей. С его активностью в социальных сетях связан и другой забавный факт. В приватной беседе глава студии Guerrilla Games признался нам, что, стоит ему выложить какую-нибудь ссылку, связанную с Killzone, президент SCE Worldwide Studios тут же ее ретвитит. Это может показаться мелочью, но, уж поверьте, из больших шишек сегодня так мало кто делает.

Сложно упрекнуть руководителя и в предвзятости. После выхода «За гранью: Две души» он написал: «Итак, я заглянул в офис Quantic Dream в Париже и высказал Кейджу все, что думаю о Beyond, заверив, что нахожусь под большим впечатлением от его следующего проекта». Так-то!

Ёсида — большой любитель пошутить, и это в значительной степени отразилось на рекламе новой консоли Sony. Так, в первом анбоксинге PS4 он изобразил стильного вора, вскрывающего коробку с консолью. Весь ролик лицо Сюхэя скрыто, но в конце он поворачивается к камере и произносит: «Greatness awaits» (с англ. — «Великое ждет»). Пожалуй, еще никогда слоган PlayStation настолько не отражал действительность. С движущей силой в лице Ёсиды Sony стала ближе к игрокам, ее новая политика направлена на удовлетворение их потребностей: зная, как негативно аудитория отнесется к постоянной привязке к интернету, издатель не стал ее навязывать (ходят слухи, что решение было принято чуть ли не за десять минут до начала презентации на E3). Также компания выслала первые некстген-консоли не журналистам, а YouTube-обзорщикам и летсплеерам — это ли не попытка шагнуть навстречу рядовым игрокам?

PS4 уже прочат судьбу сверхуспешной PlayStation 2, и, видимо, небеспричинно. Ну а роль Сюхэя Ёсиды в ее эффективном запуске сложно недооценить. Как такому работяге не дать звание «Человека года»?

1 НОМИНАЦИЯ: МОЧИЛОВО ГОДА

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК
NETHERREALM STUDIOS

ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, PS4, WiiU

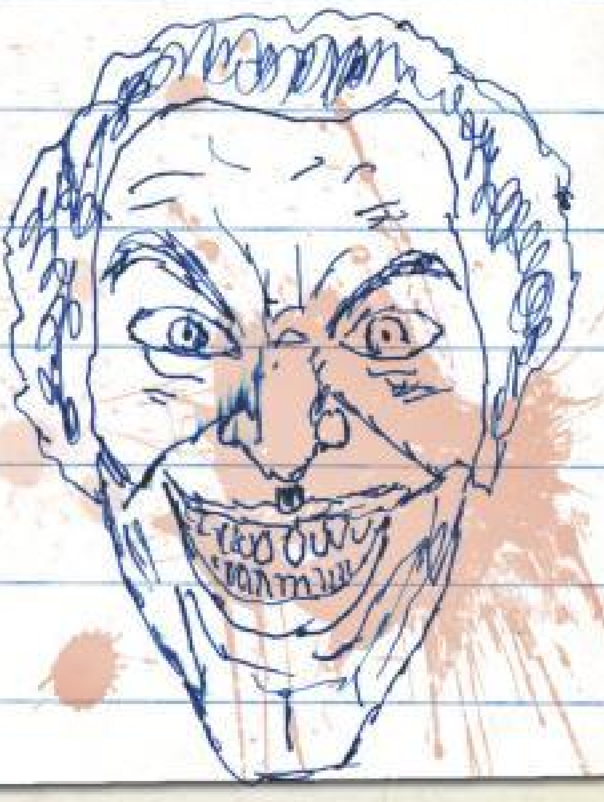
FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT
INJUSTICE
GODS AMONG US

Первый файтинг **NetherRealm Studios**, в названии которого отсутствует словосочетание «Mortal Kombat», еще до релиза был интересен как минимум набором бойцов: если в **Mortal Kombat vs. DC Universe** пантеон комиксовых супергероев был разбавлен персонажами, которых создал Эд Бун, то здесь люди с необычными способностями разбираются исключительно между собой.

Но это далеко не единственное, чем файтинг может удивить поклонников студии и жанра в целом. Здесь есть довольно занимательные нововведения в механике (замена классических раундов двойной полоской жизни — одно из них) и ни много ни мало самые интерактивные арены в истории жанра. Когда какой-нибудь элемент окружения может сыграть роль более важную, чем основное оружие персонажа, простора для тактики становится в два раза больше.

В остальном любители последнего Mortal Kombat почувствуют себя в игре как дома: одновременно простая и глубокая боевая система с обилием крутых спецударов (для них тут даже появилась отдельная кнопка) и аналогом X-Ray, свой вариант «Башни испытаний», сюжетная линия на один-два вечера... Почти все, от приемов и анимации до структуры и мультиплеера, повторяет блестящий файтинг 2011 года. Разумеется, расценивать такое сравнение можно лишь как комплимент: в 2013-м дружелюбие и зрелищность вновь не оставили шансов немногочисленным конкурентам.

Упрекнуть **Injustice: Gods Among Us** толком не в чем. Игра отлично справляется с ролью кибердисциплины, способна вмиг развлечь шумную компанию плюс легко может заинтересовать серьезных поклонников комиксов — подробный сценарий ориентирован прежде всего именно на них. Да и вообще — где, как не здесь, можно быстрее всего выяснить отношения между Суперменом и Бэтменом?



1 НОМИНАЦИЯ: РАЗРАБОТЧИК ГОДА

Wargaming.net с каждым годом набирает все больше оборотов. Сегодня в компании работает свыше двух тысяч сотрудников, не так давно были приобретены несколько опытных студий (включая **Gas Powered Games** Криса Тейлора), а прибыль растет как на дрожжах. Так, стоимость активов компании в прошлом году составила феноменальные 4,5 миллиарда рублей.

Самая популярная игра «варгеймингов», **World of Tanks**, с 2012 года стала дисциплиной на World Cyber Games (WCG) — официальном чемпионате мира по киберспорту. А количество созданных в ней аккаунтов в 2013 году превысило отметку в 60 миллионов (!) и продолжает расти. Один только факт, что игра попала в Книгу рекордов Гиннесса, говорит о многом: 21 января 2013 года на одном из серверов одновременно находился 190 541 пользователь.

На волне успеха компания решила расширить вселенную игр на военную тематику, начав разработку двух проектов — **World of Warships** и **World of Warplanes**. Первый сделает акцент на морской технике и выйдет, предположительно, в следующем году. Второй же целиком и полностью посвящен авиации, и уже сейчас каждый желающий может попробовать себя в роли пилота боевого самолета середины XX века. Вполне возможно, в будущем, когда выйдет World of Warships, мы сможем увидеть объединение трех симуляторов в один, ну а пока Wargaming.net получает заслуженное звание «Разработчик года» за фантастические успехи как на рынке MMO, так и в игровой индустрии в целом.

НОМИНАЦИЯ: СТРАТЕГИЯ ГОДА

TOTAL WAR: ROME II

Поиграв не больше часа, продолжение главной стратегической серии планеты легко упрекнуть в нехватке нововведений: механика сражений в целом осталась прежней, да и политические дела вести здесь приходится по-старому, разве что с поправкой на значительно выросший масштаб — на карте в этот раз уместились 173 немаленьких региона.

Лишь спустя какое-то время понимаешь, зачем авторы, вместо того чтобы сделать что-то однозначно новое, выбрали более консервативный путь: практически все классические элементы Total War в Rome 2 отточены чуть ли не до совершенства. Выражается это чаще всего в относительных мелочах (скажем, в сражениях вы теперь видите только тех противников, которых «видят» солдаты вашей армии), но они практически всегда серьезно работают в пользу общего впечатления от геймплея.

С технологической частью все обстоит примерно так же. Уровень графики оказался несколько ниже, чем нам обещали в трейлерах, но едва ли кто-то будет жаловаться — завороженно рассматривать поле боя в этой игре можно часами. Движок вроде бы старый, но таких масштабов, такой детально проработанной и кинематографичной картинки мы в серии еще не видели. Да что там — не видели в стратегическом жанре в принципе. Кажется, уже лет десять мы без конца повторяем, что на кованых доспехах солдат теперь можно увидеть каждую заклепку, но в случае с Rome 2 это действительно так, без всяких условностей.

Недостатки, среди которых традиционные бесполезность дипломатии и слабый искусственный интеллект, никуда не делись, но концентрировать на них внимание совсем не хочется. Масштаб и историческая достоверность, увлекательная тактическая составляющая, зрелищность — по совокупности сильных сторон стратегии качественнее Rome 2 в этом году просто не было.

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
РАЗРАБОТЧИК
CREATIVE ASSEMBLY
ПЛАТФОРМА
PC

1

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

В отличие от **Wings of Liberty**, в кампании Heart of the Swarm есть к чему придраться. Вместо нескольких параллельных сюжетных веток, каждая со своей изюминкой и выбором концовок, — абсолютно прямолинейная история про то, как Керриган сначала долго готовится отомстить императору Менгску, а в итоге... таки да, благополучно ему мстит. Единственный неожиданный сюжетный поворот дает намек на события следующего эпизода, **Legacy of the Void**, — там нам предстоит сражаться с пробуждающимся древним божеством, но и только. Даже уровень сложности понизился, миссии на «эксперте» в HotS заметно проще, чем в WoL на «ветеране».

Тем не менее StarCraft 2 ценят все же не за одиночную игру, а за мультиплеер. И как раз там с геймплеем все в порядке — появление новых юнитов не отменило старых, наработанных тактик. Напротив, они расширили диапазон победных алгоритмов: если раньше у нас был выбор из X вариантов развития, то сейчас их стало X+Y. StarCraft 2, как и прежде, может похвастаться едва ли не идеальным соотношением силы сторон, просто благодаря дополнению он стал еще разнообразнее и зрелищнее. И тем самым еще на несколько лет сохранил за собой корону главной стратегии среди существующих дисциплин киберспорта.

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
ПЛАТФОРМА
PC

2

SIMCITY

Серия Уилла Райта уходила в подполье на целых десять лет — по словам разработчиков, они терпеливо ждали момента, когда техническое развитие компьютеров позволит им реализовать все интересные задумки. А именно — полноценную симуляцию жизни города, настоящее трехмерное пространство и реалистичную экономическую модель, пригодную для игры в онлайне.

Нельзя сказать, что запуск проекта прошел без сучка без задоринки: первое время сервера натурально рушились под наплывом игроков. И даже когда ситуация с онлайном стабилизировалась, пользователи продолжили находить в игре ошибки. Кто-то заметил, насколько упрощена хваленая симуляция, другой нашел способ запустить игру в офлайне — вопреки заверениям разработчиков о том, что SimCity непрерывно подкачивает данные с сервера и на локальной машине работать не может...

Но были и те, кто просто играл, получая удовольствие от геймплея, — а он по сравнению с предыдущей частью действительно эволюционировал, изменившись исключительно в лучшую сторону. Все лишнее из игры убрали, все главное выдвинули на видное место. Новый SimCity — лучший градостроительный симулятор в серии.

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
MAXIS
ПЛАТФОРМА
PC

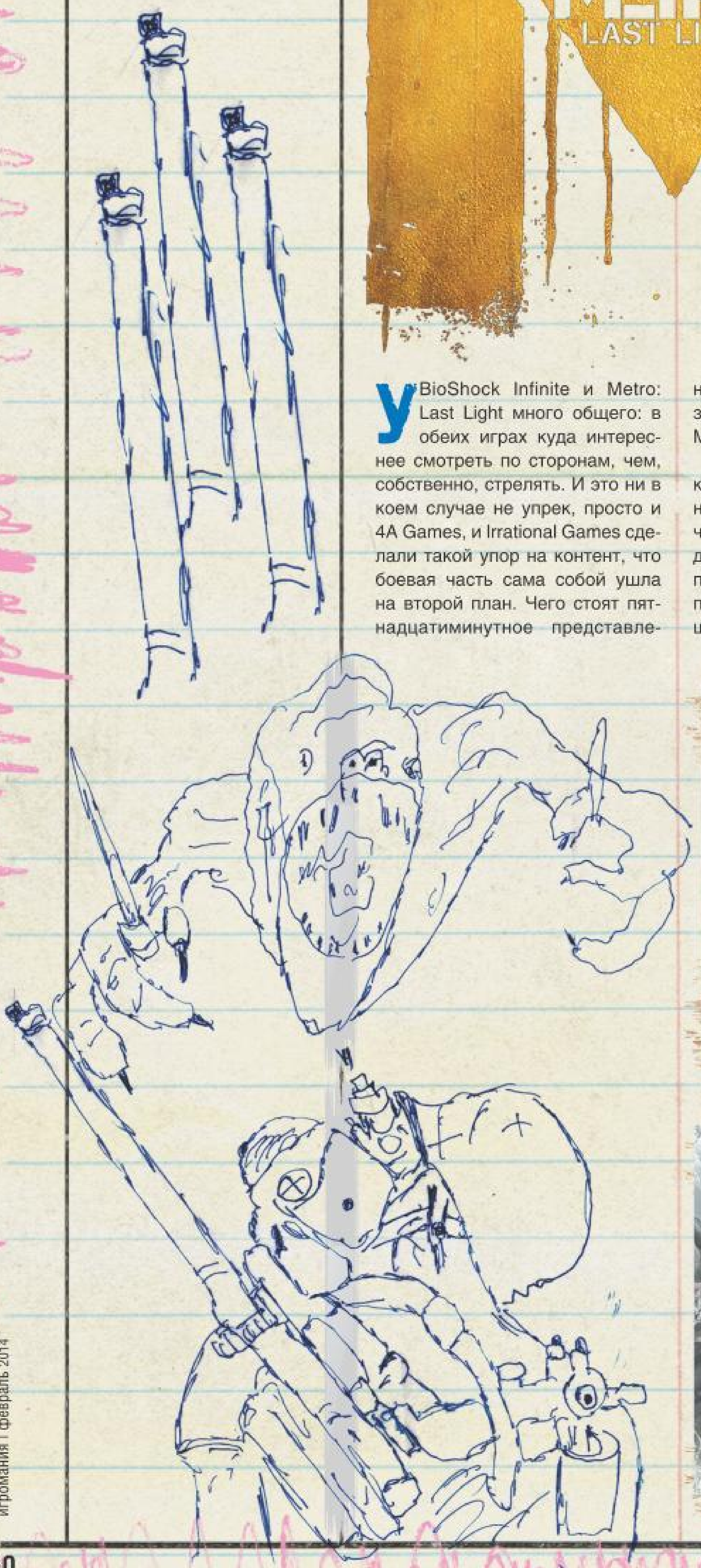
3

ДОГОНЯЮЩИЕ: EUROPA UNIVERSALIS 4, DRAGON COMMANDER, «ЗАДОР. ВЛАДЫКИ МИРОВ», PIKMIN 3

МЕСТО 1

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
4A GAMES
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3



НОМИНАЦИЯ: ШУТЕР ГОДА

У BioShock Infinite и Metro: Last Light много общего: в обеих играх куда интереснее смотреть по сторонам, чем, собственно, стрелять. И это ни в коем случае не упрек, просто и 4A Games, и Irrational Games сделали такой упор на контент, что боевая часть сама собой ушла на второй план. Чего стоят пятнадцатиминутное представление на «Театральной», исповедь забытого критика, зараженная Москва, в конце концов!

Впрочем, это не значит, что как шутер Last Light не удался — наоборот, украинцы сделали все, что от них требовали фанаты, и даже больше. Во-первых, палить по врагам в новом «Метро» на порядок интереснее, чем в прошлом, во многом из-за подправленной баллистики. Во-вторых, заработал стелс, и ему наконец-таки нашлось реальное применение. Теперь противники походят на живых людей, а не хищников с инфракрасным зрением, в темноте замечающих вас за версту. Однако подобраться к ним и провернуть все тихо, не подняв шума, не так-то легко, чуть что — и прибегает подмога.

Last Light хорош в первую очередь тем, что вам не навязывают определенный стиль прохождения, вы сами выбираете, как пройти очередной уровень — нахрапом или прячась в тени. Благодаря этому каждое сражение выходит предельно насыщенным, а главное — разным. Уровни — многоярусные, подходов — уйма. Но и это еще не все. Украинцы берут разнообразием, постоянно меняют темп. Вот вы отстреливаете мутантов, сидя в дрезине, в следующую минуту уже из автомата выкашиваете фашистов, следом — перебегаете от одного освещенного участка к другому, фонарем отпугивая кишащих вокруг монстров. Может, сюжету, вселенной и персонажам Last Light далеко до BioShock Infinite, но Metro после себя оставляет чувство пережитого приключения, простого и в то же время невероятно захватывающего.

BIOSHOCK INFINITE

Если говорить исключительно о шутерных механиках, а не о культурной значимости, то BioShock Infinite действительно проигрывает Metro: Last Light. В основе Infinite — все тот же BioShock 2007 года, и хотя на смену тоникам пришли вигоры, а собираемый Сестричками адам исчез из игры, поменялось... да практически ничего. Более того, Infinite претерпел ряд существенных геймплейных упрощений. Так, Irrational Games отказались от идеи экосистемы, когда одно ваше действие запускало целую цепочку событий и влияло на обитателей уровня.

В своей рецензии на первый BioShock Олег Ставицкий писал: «Вот горящий враг с разбегу прыгает в воду, чтобы сбить огонь, и вы в этот момент запускаете туда же электрический разряд, который моментально убивает его. К сожалению, оказывается, что в пруд также зашел Big Daddy, которого ток не убивает, но ощутимо злит, и он направляется в вашу сторону. Вы напускаете на него рой пчел, которые, правда, кусают еще одного Big Daddy этажом выше, и он начинает забрасывать вас сверху гранатами». Увы, ничего подобного в Infinite нет, — в своей последней игре Кен Левин отдал предпочтение более прямолинейным уровням. Но это совсем не значит, что новый BioShock одномерен. Это по-прежнему глубокий шутер, в котором нужно себя развлекать.

Irrational Games выдают на руки необходимые инструменты, но далее все зависит от вас. Не сумеете придумать, что с ними делать, игра так и останется для вас устаревшим шутером (стрельба, нужно признать, и вправду раздражает). Но стоит немного поднапрячься и включить голову — как Infinite покажется вам крайне разнообразным опытом.

Игра предлагает десятки, нет, сотни тактик — нужно лишь грамотно использовать тоники. Тут интересно экспериментировать, смотреть, как одно умение сочетается с другими, искать наиболее эффективные «спайки». Да чего уж там, возможность взять и загипнотизировать одного из врагов, стравив его с собственными товарищами, все еще впечатляет. Да и Элизабет, вытаскивающая из воздуха бочонки с боеприпасами и медикаментами, материализующая боевых дронов и моторизированных патриотов, добавляет битвам непредсказуемости. Даже бесполезным, в общем-то, аэротрассам некоторые найдут применение.

Все было бы еще лучше, будь враги чуть поумнее, а их количество — на треть скромнее, но и в таком виде BioShock увлекает не на шутку. Еще бы чуть-чуть — и Infinite могла выбиться на первое место. Жаль, что не получилось.

ИНФО...

ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
IRRATIONAL GAMES
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

2

Если бы в мире существовала такая штука, как справедливость, Killzone: Shadow Fall оказалась бы на первом месте нашего топа. Это, без малого, лучший шутер 2013 года: умные враги, с которыми интересно сражаться, бешеная динамика (если вы не пробовали самый высокий уровень сложности, считайте, не видели игры), обилие возможностей, выбор между стелсом и силовыми атаками... Shadow Fall попросту круто играется: когда вы на последнем издыхании отбиваетесь от наседающих врагов, напрыгиваете на них сверху, добивая оставшихся броском ножа, когда запускаете дрона, который отвлекает внимание на себя, а сами заходите к противникам со спины, новый Killzone кажется идеальной игрой. Пожалуй, ни один другой шутер в этом году (не считая Battlefield 4, конечно) настолько точно не передавал чувства, возникающие во время яростных сражений.

Почему же мы отдали первое место Metro: Last Light? Все просто, Shadow Fall — до жути неровная игра. Несмотря на то, что ураганная механика сглаживает острые углы, сути это не меняет. Время от времени Guerrilla Games заставляют вас заниматься вещами, которым не место не то что в боевиках нового поколения, но и шутерах вообще. Кому интересно перетаскивать энергетические стержни с места на место и прыгать через лопасти гигантской центрифуги (вы, само собой, постоянно будете промахиваться и падать вниз), если можно устроить масштабную бойню с хелгастами? Да никому. Ни атмосферы, ни разнообразия это не прибавляет.

О сюжете и попытках разыграть драму стоит промолчать: скучные и плоские персонажи, скучный идейный посыл, скучное *все*. К тому же местами Shadow Fall чуть ли не дословно цитирует Mercenary — портативный спин-офф для PS Vita, который также вышел в этом году и, к слову, избегал одну из главных проблем четвертой части. Shadow Fall, без спору, великолепный шутер в самом истинном значении этого слова: здесь очень интересно стрелять. Но когда дело доходит до повествования и дизайна уровней — игра спотыкается. Только третье место.

ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
GUERILLA GAMES
ПЛАТФОРМА
PS4

3

ДОГОНЯЮЩИЕ: BATTLEFIELD 4

НОМИНАЦИЯ: ПРОРЫВ ГОДА

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
GAIJIN ENTERTAINMENT
ПЛАТФОРМА
PC, PS4

WAR THUNDER

Первая в истории СНГ награда gamescom 2013 в номинации «Лучший симулятор»; четыре награды на КРИ 2013, в том числе за лучшую игру выставки. Такими успехами 2013-м отметилась War Thunder — глобальная военно-историческая MMO от российской студии Gaijin Entertainment.

Всего за год игра смогла измениться до неузнаваемости. Так, к первоначальной идее авиасимулятора добавилась возможность управлять наземной и морской техникой. И пускай последние два режима еще находятся на стадии тестирования, работы над ними ведутся полным ходом — совсем скоро игроки смогут устраивать полномасштабные сражения, задействуя всю мощь военного парка.

Одним из самых знаменательных событий стало включение War Thunder в стартовую линейку новой PlayStation. Буквально несколько лет назад о таком нельзя было даже подумать, но факт есть факт. Сама Sony на своих презентациях отмечает это событие и преподносит его как нечто особенное. Причем в будущем Gaijin Entertainment планирует объединить сервера для версий PS4 и PC, предоставив пользователям обеих платформ возможность играть вместе.

Помимо развлекательных функций, War Thunder может послужить отличным материалом для изучения авиации времен Второй мировой войны. Описание техники, ее характеристики и модель повреждения полностью соответствуют своим реальным прототипам. И для любителей истории это может стать настоящим подспорьем в изучении того периода.

Проект пока что находится на стадии становления и наберет полную мощь лишь через несколько лет, но его потенциал виден уже сейчас. Изменения и достижения, произошедшие за год, поражают. Такими темпами War Thunder совсем скоро сможет вырасти в одного из лидеров на рынке MMO и стать отличным примером для всей российской игровой индустрии. Хотя что это мы — уже стал.

НОМИНАЦИЯ: MMO ГОДА

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
SQUARE ENIX
ПЛАТФОРМА
PC, PS3

A REALM REBORN
FINAL FANTASY XIV ONLINE

После абсолютно провального запуска **Final Fantasy XIV** три года назад **A Realm Reborn** оказалась чудесным сюрпризом. О существовании четырнадцатой «финалки» многие уже и думать забыли, а прочие не питали по отношению к ней ничего, кроме совершенно уместного скептицизма. Но команда Ёсиды Наоки сделала не совсем то, чего от нее ожидалось: вместо абстрактной спасительной заплатки получилась просто новая игра.

A Realm Reborn оказалась эталонной онлайновой ролевкой. И близко не революционной, но очень хорошей — в ней всегда интересно и всегда есть чем заняться. Она умудряется подать даже заурядный квест на битве монстров так, будто это самое яркое событие во вселенной. Измученный годами **World of Warcraft** ветеран здесь обретет вторую жизнь. Он будет уверен, что самая нужная вещь в этот конкретный момент — получение пятидесятого уровня в профессии плотника.

Кроме того, в A Realm Reborn абсолютно правильный для онлайновой RPG сюжет. В последние годы разработчики больших MMO стремятся утрамбовать в свой мир какое-то подобие однопользовательской кампании (самый яркий пример — **Neverwinter**), тем самым убивая саму идею жанра: зачем нужны тысячи игроков, если в итоге игру можно пройти в одиночку?

И тут A Realm Reborn. С одной стороны, это самая настоящая Final Fantasy, но совсем не такая, к каким успели привыкнуть поклонники слезливых седьмой и тринадцатой частей. Тут уместнее вспомнить о классических выпусках для SNES: это незамысловатый, но красивый геройский эпос про вечных «финалковских» Воинов Света. Final Fantasy XIV походя наглядно показывает, что такие истории идеально подходят для онлайновых вселенных. Здесь избранный — не одиночка. Таких, как он, очень много, и ровно поэтому за спасение мира вы боретесь бок о бок с другими игроками. Никак иначе.

Поэтому нельзя сказать, будто A Realm Reborn вырвалась вперед из-за одного только отсутствия весомой конкуренции. Выбирая между ней и прошлогодней **Guild Wars 2**, мы наверняка отдали бы предпочтение второй, но, если вам нужно что-то более традиционное, ничего лучше A Realm Reborn вы за последние годы не найдете.

НОМИНАЦИЯ: КООПЕРАТИВ ГОДА

DEAD SPACE 3

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК
VISCERAL GAMES
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

1

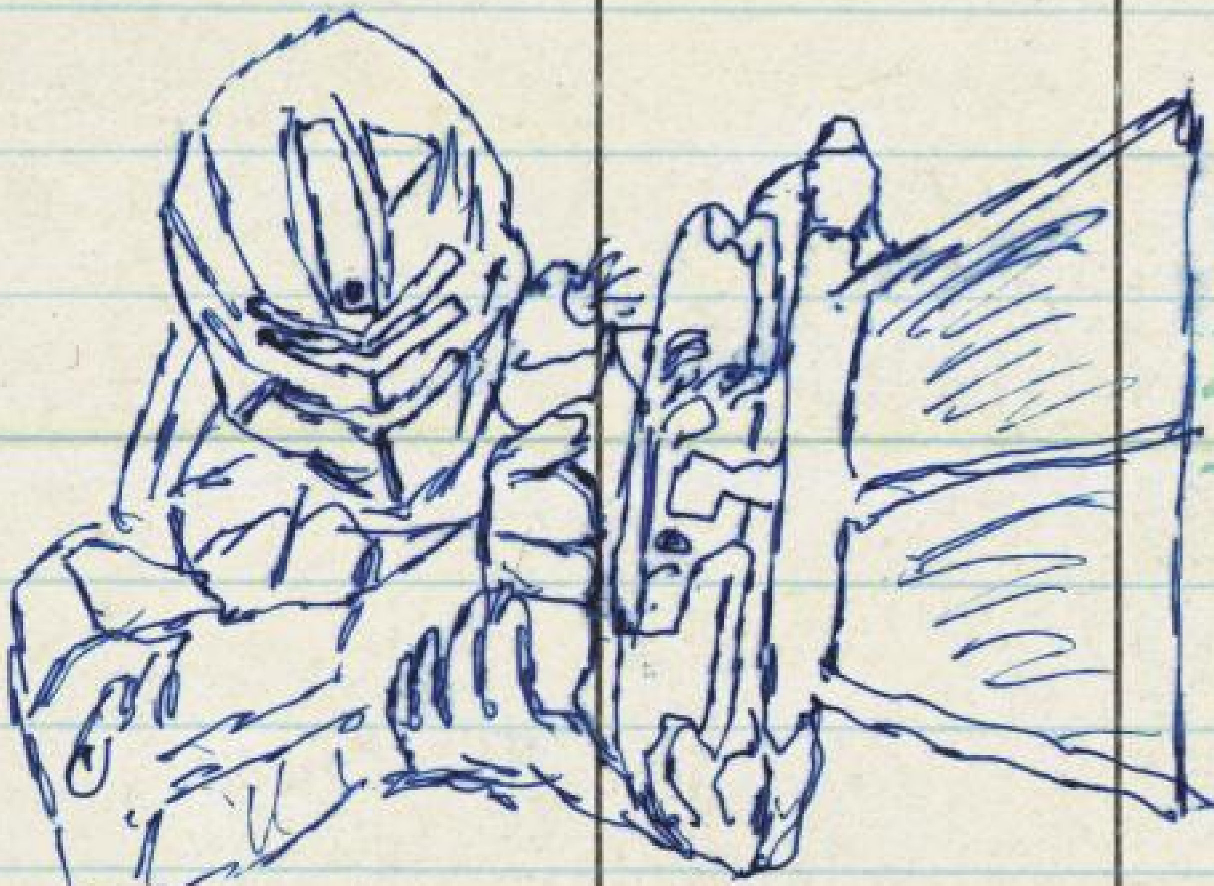
Dead Space 3 откровенно не повезло. За общим недовольством, вызванным микротранзакциями и креном в сторону экшена, люди не заметили главного: режим совместного прохождения, вопреки всем ожиданиям, стал главным украшением третьей части. Только задумайтесь — на базе медленного хоррора **Visceral Games** соорудили лучший кооперативный боевик 2013 года, оставив позади **Gears of War: Judgment**.

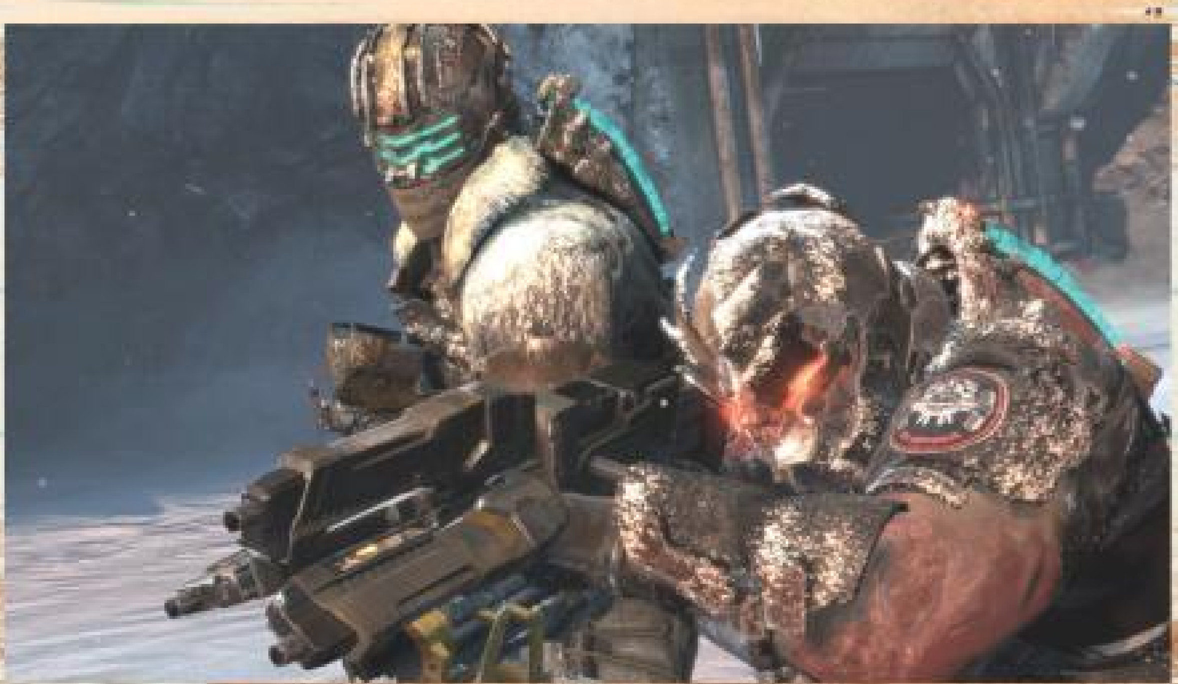
В отличие от **People Can Fly**, американцы шагнули дальше привычной формулы «пострелушек на двоих». Одиночная и совместная кампании отличаются сюжетом и рядом сцен, причем играющие без товарища рискуют пропустить целые эпизоды. Напарник Айзека Кларка, сержант Сил Обороны Земли Джон Карвер, не просто статист, появляющийся из ниоткуда. Он полноценный участник действия — со своим характером, предысторией и тараканами в голове.

Самые интересные задания как раз посвящены прошлому Карвера. В некоторых эпизодах Visceral хочется хлопать, калифорнийцы с легкой руки выводят кооператив на новый уровень взаимодействия и в чем-то — повествования. В один прекрасный момент сержанта начинают мучить видения, но игроки не подозревают об этом, пока один из них не вскрикнет: «Смотри, огромный оловянный солдатик! А тут — какие-то подарки!» Внезапно выясняется, что комната украшена только для Джона — все это у него в голове, а ваш товарищ наверняка сначала покрутит пальцем у виска, дескать, ты о чем вообще? Когда вы разберетесь, в чем же дело, наступит самое интересное: вы начнете описывать друг другу помещения, искать различия (кто-то, например, будет слышать странные крики и смех). Visceral выходят за рамки обычного взаимодействия в шутерах, и потому Dead Space 3 заставляет вас испытывать иные, незнакомые ощущения. К сожалению, происходит это недостаточно часто — уникальных сцен для персонажей не так много, как хотелось бы, и иногда они повторяют друг друга.

Карвер не самый интересный и харизматичный герой, но за развитием взаимоотношений экс-сержанта и инженера как минимум нескучно наблюдать. Это тоже очень важный аспект — спустя время вы вживаетесь в роль, и споры возникают уже не только на экране, но и в голосовом чате, притом каждый отстаивает позицию своего героя. Во многих ситуациях Джон поступает умнее и рассудительнее Айзека, несет голос здравого смысла и время от времени одергивает Кларка от очередного геройского поступка. Выходит идеальный баланс: одного тянет на подвиги, другого — разрулить все проблемы и выйти из этой передряги живым.

Минусов у Dead Space 3 навалом: слабая проработка дополнительных заданий, однообразный отстрел монстров, невнятная концовка, раскрытая лишь в дополнении Awakened. Но хороших кооперативных игр, тем более хорроров, у нас не так много, а те, что есть, нужно любить и беречь. Будем надеяться, Electronic Arts не убьет серию и нам еще выпадет шанс порасчленять некроморфов рука об руку с верным другом.





МЕСТО 1

ИНФО	НОМИНАЦИЯ: КОНВЕЙЕР ГОДА

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4, WII U

Assassin's Creed IV Black Flag

Когда мы писали рецензию на Black Flag, до сдачи номера оставались считанные дни. Чтобы статья все-таки попала в выпуск, игру надо было пройти как можно быстрее, а потому на побочные задания мы почти не отвлекались. И, нужно сказать, совершенно зря. Нет, наши претензии к одиночной кампании по-прежнему обоснованны: четвертый Assassin's Creed — устаревший, местами кривобокий и неизобретательный экшен, чьи создатели выжимают последние соки из придуманной шесть лет назад формулы (сюжетные миссии — чередующиеся задачи а-ля проследи, подслушай, прокрадись и т.д.). Но в Black Flag неожиданно выстреливают именно офсайд-квесты — то, чем раньше было невыносимо скучно заниматься (сбор перьев/фрагментов «Анимуса», обыск сундуков, синхронизация контрольных точек), внезапно превратилось в увлекательнейшее занятие, и все благодаря тому, что разработчики наконец-то отпустили игроков на волю.

Если в сюжетных заданиях вас постоянно ограничивают и заставляют действовать в тесных геймдизайнерских рамках, вынуждают поступать согласно условиям (чаще всего — надуманным, как, например, необходимость оставаться в режиме инкогнито), то при исследовании локаций все по-другому: французы уже не стоят у вас над душой и не дергают с дурацкими просьбами, не навязывают стиль прохождения. Вместо этого вам вручают корабль и выбрасывают в открытый мир — не слишком живой, схематичный, зато красивый, большой и полностью доступный для изучения.

Возможность отправиться куда угодно и посетить совершенно любой остров будоражит посильнее сценарных твистов. Зачистка локаций приобретает совсем иной смысл, этим занимаешься уже не ради ачивментов, а ради собственного удовольствия. Во-первых, поводов выйти в море стало в разы больше — допустим, коллекционирование шанти открывает новые матросские песни, из обнаруженных документов складывается целая история (главы связаны единой сюжетной нитью, найти их все и прочитать в последовательном порядке тоже отдельное удовольствие), а синхронизация вышек открывает быстрое перемещение по карте, и это не говоря уже о чертежах улучшенной экипировки или особых апгрейдах «Галки» в качестве награды. Да что там, поиски клада по нарисованной карте сокровищ (других подсказок вам не дают) — один из лучших моментов Black Flag. В такие минуты ощущаешь себя всамделишным корсаром, грозой Карибского архипелага.

Во-вторых, каждая такая вылазка превращается в маленькое приключение, вашу собственную пиратскую историю, которую впору рассказывать у костра, распивая ром и хитро поглядывая на слушателей из-под черной повязки. У вас гарантированно не выйдет просто взять и доплыть до места назначения — по пути к цели вы наверняка отвлечетесь на корабли, полные так необходимых ресурсов, спрыгнете раз-другой в море, чтобы выпотрошить сундук на каком-нибудь одиноком островке, или обстреляете вражеский форт.

В Ubisoft бросили все силы на то, чтобы вы как можно чаще отвлекались на необязательные вещи, и у них это чертовски хорошо получилось. Задания — однотипные, на протяжении как минимум двадцати часов (без учета сюжетной кампании) вы будете повторять ровно одни и те же действия и все равно не сможете оторваться. Вроде и понимаешь, что конвейер, что так нельзя, а продолжаешь восторгаться. И даже больше — в один прекрасный момент с ужасом осознаешь, что ждешь того же самого и в следующем году. Но вот сработают ли старые трюки в других условиях (едва ли французы вернутся к пиратской тематике) — интересный вопрос. В любом случае нам остается только ждать и верить.

НОМИНАЦИЯ: ЭКШЕН ГОДА

THE LAST OF US

Люди, которые до релиза ехидно обозначали **The Last of Us** формулировкой «Натан Дрейк в гостях у зомби», довольно серьезно ошибались. В **Uncharted** схватки, несомненно, тоже были вариативными, умными и динамичными, но вряд ли кто-то мог назвать их злыми или нервными, — а именно эти эпитеты идеально отражают суть всех сражений в триллере **Naughty Dog**. Бои здесь не только стимулируют вас интересно использовать окружение уровня и придумывать ловкие тактические схемы, но и вызывают на удивление очень разные эмоции. От первобытной ярости, когда вы, подкравшись к врагу сзади, стремительно вонзаете в него самодельную заточку, до тихого ужаса, когда вдруг пришлось без всякого оружия и аптечек притаиться в метрах от сильного монстра.

Причины столь поразительного эффекта можно искать в мрачном сеттинге с его пугающе реалистичными зомби (это, к слову, вполне справедливо: в сражениях с обычными людьми на смену учащенному сердцебиению приходит бешеный азарт), однако он вряд ли играл бы какую-то роль без гениальной боевой механики. Naughty Dog довели знакомые по Uncharted вещи до маниакального совершенства: в The Last of Us, без преувеличений, самый зрелищный на сегодня рукопашный бой в экшенах, самая удобная система укрытий и самый продвинутый интеллект противников. Придраться не к чему.

Уже этого было бы вполне достаточно, чтобы произвести на всех сильное впечатление, но с целью добиться большей вариативности разработчики украсили игру важными дополнительными механиками. Само собой, отвлекать врагов нарочно создаваемым шумом и мастерить оружие из подручных предметов мы могли и в других играх. Но лишь в The Last of Us, где каждая деталь вылизана до блеска, эти фишки выглядят по-настоящему уместно и работают без сбоев. Ничего лишнего, идеальный механизм.

ИНФО

1

ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
NAUGHTY DOG
ПЛАТФОРМА
PS3

TOMB RAIDER

Crystal Dynamics наконец-то поняли, что последние годы Ларе Крофт, как и ее приключениям, отчаянно не хватало естественности. Вместе с образом вооруженной пистолетами резиновой куклы из **Tomb Raider** ушла и скучнейшая акробатика, и зачастую нелогичные эпизоды со стрельбой, и даже утомительные исследования похожих друг на друга древних храмов. Хотя, конечно, игра получилась такой хорошей не только благодаря обновленной героине, — за уровень адреналина в крови здесь ответственны игровые ситуации. Дикая природа ни на секунду не дает мисс Крофт расслабиться, каждый шаг девушки может привести к ловушке.

И пускай геймплей напоминает десяток громких хитов разом (от **Assassin's Creed** до **Modern Warfare**), игры самобытнее новой Tomb Raider в серии не было уже много лет — наконец-то с большинством штампов покончено.

2

ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИК
CRYSTAL DYNAMICS
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

DmC
Devil May Cry

В одной из сцен **DmC: Devil May Cry** главный герой игры, инфантильный охотник на демонов Данте, с показным отвращением срывает с себя невесть откуда прилетевший на голову блондинистый парик — так авторы подчеркивают радикальную смену имиджа юноши. Вопреки дорелизным скандалам на форумах, это никак не повлияло на суть геймплея слэшера — нам все так же необходимо превратить зону уровня в локальный ад (стильные убийства поощряются очками), для чего в DmC созданы все условия.

Испортить Ninja Theory уж точно ничего не удалось: боевая система по сравнению с прошлыми частями стала только практичней, а спецэффекты и уровни — зрелищнее. Да и обновленный Данте, как ни крути, массовому игроку гораздо ближе старого.

3

ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК
NINJA THEORY
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

ДОГОНЯЮЩИЕ: METAL GEAR RISING: REVENGEANCE, BATMAN: ARKHAM ORIGINS

НОМИНАЦИЯ: ЦИТАТЫ ГОДА

В этом году мы решили не мудрить и просто собрали самые запомнившиеся нам цитаты в одном месте — без какого-либо разделения на «смешные» и «серьезные». А расставили их просто — по играм.

GTA 5

Тревор: Вот, дорогая (*дает деньги*)… Почему бы тебе не пойти и не купить себе что-нибудь красивое?
Тетя Франклина: О, спасибо! Но… это семь долларов.
Тревор: Я сказал «красивое», а не «дорогое».

Психотерапевт: Ваш сын Джеймс — хороший мальчик?
Майкл: Он хороший мальчик? Хороший мальчик?! Почему? Он что, бедным помогает? Нет, он целыми днями сидит на жопе, курит дурь, др***т и играет в эту тупую игру. Если у нас теперь такие люди считаются хорошими — неудивительно, что страна в полной заднице.

Флойд… у нас сегодня будут гости. Нужны чипсы, соус и проститутки. (с) Тревор

Мне нужно помедитировать. Или помастурбировать. Или все сразу. (с) Тревор

Майкл: Ты… хипстер!
Тревор: Чего?
Майкл: Ты — хипстер.
Тревор: Я ненавижу хипстеров.
Майкл: Классическое хипстерское отрицание.
Тревор: Я испытываю к ним отвращение! Ем на завтрак веселья ради!
Майкл: Хипстеры любят говорить, что ненавидят хипстеров.
Тревор: Блин, но я правда их ненавижу!
Майкл: Ненависть к самим себе распространена среди хипстеров.

Я ваще не накуренный. Не-а, ни капли. Совсем не под кайфом. Сейчас я не накурен. Я трезв. Я могу добиться всего, чего захочу. Блин, да я могу стать нейрохирургом! Операция на мозгах. Я могу это сделать. Черт, надо было стать хирургом. Надо. Было. (с) Франклин

Мои дети меня ненавидят. Жена изменяет. Я убиваю людей без сожаления, доктор. Черт, да я среднестатистический житель этого города. (с) Майкл

Скажи конкретно, чего ты хочешь, и я предельно аккуратно тебе объясню, почему это невозможно. (с) Симон Етарян

Не нужно ненавидеть меня за то, что я красивый, нигга. (с) Ламар

THE LAST OF US

Джоэл: (*пропускает вперед*) После дам.
Тесс: Дам? Ни с кем меня не спутал?

Элли: (*смотрит на фотографию модели из старого журнала*) Я думала, что раньше было полно еды.
Джоэл: Это правда.
Элли: Тогда почему она такая худая?
Джоэл: Некоторые люди специально не ели.

Элли: Почему?
Джоэл: Ради красоты.
Элли: Идиотизм.

Все, все, кто был мне дорог, либо умерли, либо покинули меня! Все, кроме, блин, тебя! Так что не говори мне, что я буду в безопасности с кем-то другим! Правда в том, что мне будет только страшнее. (с) Элли

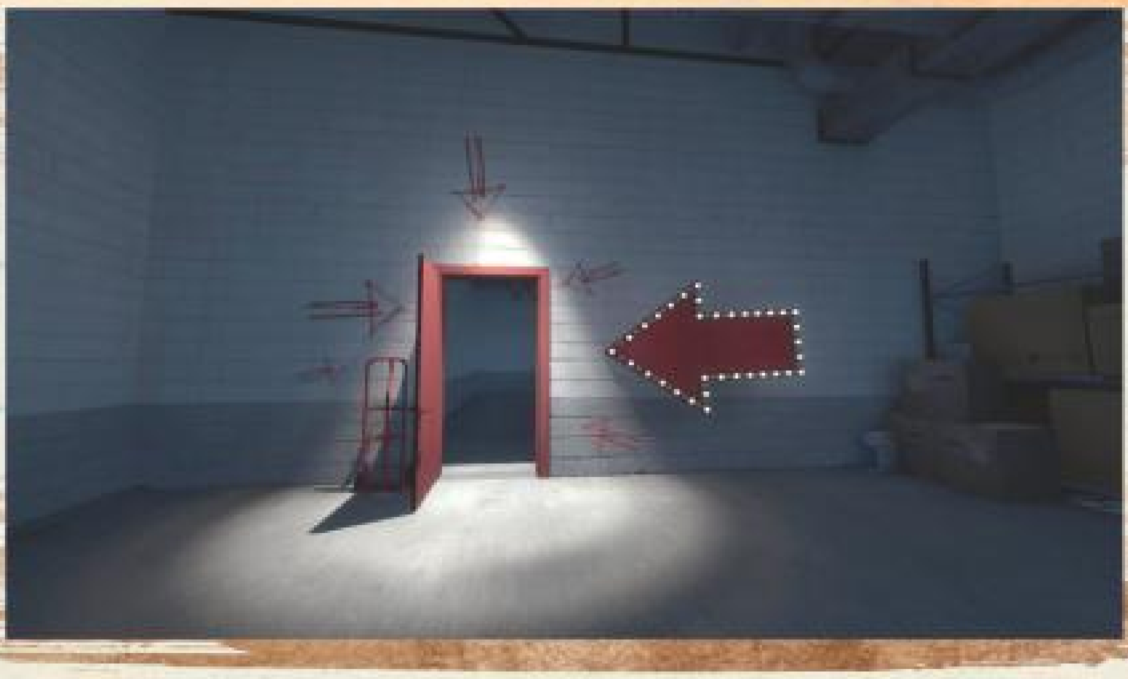
У тебя часы сломаны, Джоэл. (с) Элли

Все люди в мире — братья. Просто старшие бьют младших. (с) Элли

Зомби хотя бы предсказуемы. Обычные люди — вот кто меня пугает. (с) Билл

Да-а-а, ты жил в странные времена, Джоэл. (с) Элли

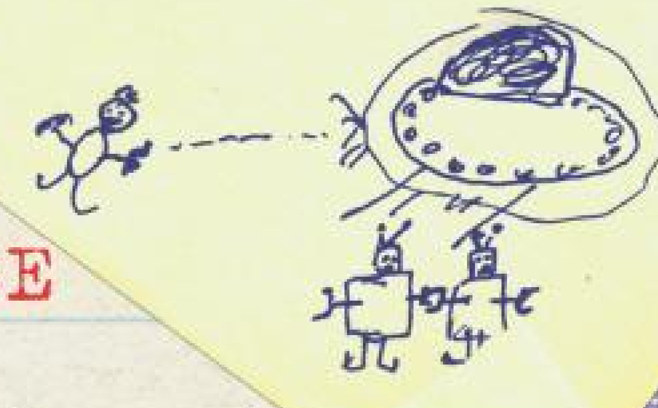
THE STANLEY PARABLE



Затем он нажал на кнопку. А потом снова нажал на кнопку. (с) Диктор

Ты все еще играешь только потому, что я хочу видеть каждое мгновение твоего бессилия, видеть твое смирение. Это не загадка. Это трагедия. Ты хотел управлять этим миром — хорошо. Но я сначала его уничтожу, чтобы ты не мог. (с) Диктор

Ох-ох, в чем же дело, Стэнли? Ты что, не знаешь, куда идти и что теперь делать? Или ты при виде таймера подумал, что в этой комнате есть что-то, что может его отключить? Посмотри на себя со стороны — бегаешь от кнопки к кнопке, от экрана к экрану, кликаешь по каждой мелочи в комнате: «Эти кнопки с цифрами? Нет! Вон те, цветные? Или, может, эта большая красная кнопка? Или эта дверь? Все! Хоть что-то! Что-то должно меня спасти!» С чего ты так решил, Стэнли? С чего ты решил, что эту игру можно пройти, победить ее, решить загадку? Ты хоть знаешь свою роль в этом всем? (*хохочет*) Стэнли… как ты разочаруешься. Открою секрет. Таймер — не для ускорения темпа игры. Это просто секунды, отсчитывающие время до твоей смерти. (с) Диктор



BIOSHOCK INFINITE

Когда я впервые попала в Колумбию, то увидела самое яркое, самое голубое небо на свете. Мне казалось, что я в раю. А потом глаза привыкают к свету и ты замечаешь море белых лиц, сурово взирающих на тебя. (с) Дейзи

Элизабет: Букер, ты боишься Бога?
Букер: Нет. Но я боюсь тебя.

К тем, кто любил меня, я всегда была щедра: никогда не отказывала им в боли, охотно шла на предательство. (с) Леди Комсток

Элизабет: Что будет, если нас кто-нибудь здесь обнаружит?
Букер: Скажем, что заблудились, пока искали туалет.
Элизабет: Это срабатывает?
Букер: Нет, обычно нет.

MASS EFFECT 3: CITADEL

Ночью заходили соседи, жаловались на шум. Я убрала их тела в мусоросжигатель. (с) СУЗИ

Он трогал моего хомяка, ребят, теперь это личное. (с) Шепард

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Элизабет: Рекс, я видела, что ты сделал! Это потрясающе!
Рекс: Не, доктор. Картины плачущих клоунов и собаки, играющие в покер, — вот что потрясающе... А я что? Обычная работа.

Паук: Я прямо-таки в отличной форме! Все мужчины хотят быть мной...
Рекс: ...а ты хочешь быть с мужчинами, ага.

Паук: Скажи моей жене... скажи, что я умер, сражаясь за свою страну!
Рекс: Ты можешь сам ей это сказать!

Обучение: Бег — это как ходьба, только быстрее.

DMC: DEVIL MAY CRY

Вергилий: Мы отличная команда.
Данте: Я сильнее.
Вергилий: Я умнее.
Данте: Я красивее.
Вергилий: Ну а у меня больше #&*!

PAPERS, PLEASE

Слава Арстотцке! (с) Все

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Миледи, я больше никогда не сведу с вас глаз... Ну, только если для того, чтобы в стену не впечататься. (с) Стал

Это правда, Грегор только что убил наших бывших работников, но в остальном — он очень надежный человек. (с) Хром

DEADPOOL

Ченс Уайт: Встречай моего личного охранника. Он больше тебя, опаснее тебя, и его задача — жрать говно вроде тебя на завтрак!
Дэдпул: Он ест говно на завтрак?

Эй, чуваки, вернитесь! Мы только хотим убить вас немножечко! (с) Дэдпул

Добро пожаловать в город неудачников! Население — ты. (с) Дэдпул

SHADOWRUN RETURNS

Арлекин: Это серия интриг, конфликтующих интересов и жалкой зависти, которая сама себя кормит и разрастается, превращаясь в нескончаемую кучу дерьма, через которую люди продираются каждый день и называют «жизнью». Если бы на свете существовал один Темный лорд, контролирующий все и вся, и мы могли бы вонзить волшебный меч ему в сердце, освободив этот мир, было бы чудесно. Такая ясность! Такая чистота!
Герой: Так какой же из всего этого урок? Что я прошел весь этот путь просто так, мои усилия были напрасны?
Арлекин: Наоборот, дурачок. Урок простой: исход игры предопределен. Карты — крапленые. Кубики — фальшивые. Так было всегда. На каждом этапе. Могущественные люди правят. Простаки прячутся в своих домах, думают, о чем им говорят думать, и готовы купить что угодно, лишь бы хоть на денек забыть, какая у них отвратительная жизнь. Вот почему мы не играем в чертову игру. Мы не проглатываем сэндвич с дерьмом и вежливо просим о добавке. Мы бежим в тенях. Вот где настоящая жизнь, дружок. Реальность обитает там, где ее никто не может увидеть.

BORDERLANDS 2 — PSYCHO PACK (DLC)

Я — кондуктор говнопоезда! Я помещу свою боль в твою душу! (с) Криг

МЕСТО

НОМИНАЦИЯ: ГЕРОЙ ГОДА

1

ТРЕВОР

GTA 5

Игровая индустрия выросла. Возможно, это слишком громкое заявление, но взгляните сами — персонажи, представленные в нашем топе, не совестливые рубаха-парни, стремящиеся спасти мир и накормить страждущих. Перед вами — настоящие антигерои, люди с разной степенью морального разложения. Разработчики и раньше делали шаги в этом направлении, экспериментировали с образами, но в 2013-м плохие парни неожиданно превратились в повальный тренд. И главным его символом, пожалуй, стал Тревор Филипс.

Старый приятель Майкла не из тех, с кем бы хотелось встретиться в реальной жизни: неуправляемый шизофреник, ведущий разнузданную жизнь, страдающий от вспышек агрессии и обладающий странным чувством юмора. Садист, наркоман, грабитель, убийца — и это лишь малая часть послужного списка взрывного канадца. Лучше всего его характеризуют татуировки, набитые на пальцах левой и правой руки, из которых складывается недвусмысленное «F**k you».

Филипс — безумие в чистом виде, и в этом, пожалуй, кроется его обаяние. Сцены с Тревором — шоу с непредсказуемым исходом. Каждую минуту гадаешь, что же он еще выкинет, когда сдетонирует и выпустит гнев на свободу? Герой вечно попадает в странные заварушки: то очнется в женском платье и выяснит, что на него помочился олень, то проснется посреди горы трупов. А его первое (не считая пролога) появление на экране сопровождается убийством Джонни Клебица, главного героя The Lost and Damned. Вот так, ни за что, просто потому, что незадачливый байкер не вовремя подвернулся под руку.

Тревор воплощает в жизнь шутки про Чака Норриса, который и море пешком пересечет, и шпагат на самолетах исполнит (вместе с десятком здоровяков на плечах). Филипс в одиночку укладывает банду «Потерянных», сжигает амфетаминовую лабораторию конкурентов и убивает под сотню реднеков за минуту. Притом Тревор не превращается в законченного монстра, он ценит дружбу с Майклом, искренне любит пожилую жену криминального босса, отказывается зависать с Джимми («Иди уроки учи, обалдуй!») и в нужный момент приходит на помощь, пусть его пособничество иногда и выходит за рамки. И как такого не любить?

2

ДЖОЭЛ

THE LAST OF US

Джоэл — себялюбивая сволочь, эгоист, который плевать хотел на благополучие мира. После смерти дочери он ощетинился и зарекся привязываться к кому бы то ни было, стал циником, зацикленным на самом себе. Поэтому, когда в его жизни появляется маленькая девочка, он поначалу ее отторгает. Внутренние защитные механизмы отчаянно вопят, что ни к чему хорошему их общение не приведет. Джоэл явно боится боли, опасается, а вдруг они сблизятся и он снова потеряет дорогого человека? При этом сложно не проникнуться к нему уважением: несмотря на все трудности, что выпали на его долю, он продолжает держаться — не опускает руки, борется за жизнь. Возможно, без былого рвения, но все еще борется. А в конце концов все-таки впускает Элли в свое сердце и начинает заботиться о ней совсем на другом уровне и по другим причинам.

Непростое прошлое Джоэла и тяжелый характер в итоге приводят к несвойственному для видеоигр финалу, который, мы уверены, будут вспоминать еще много лет. Так же, как и главного героя The Last of Us, — таких пугающе реалистичных персонажей мы не видели очень давно.

3

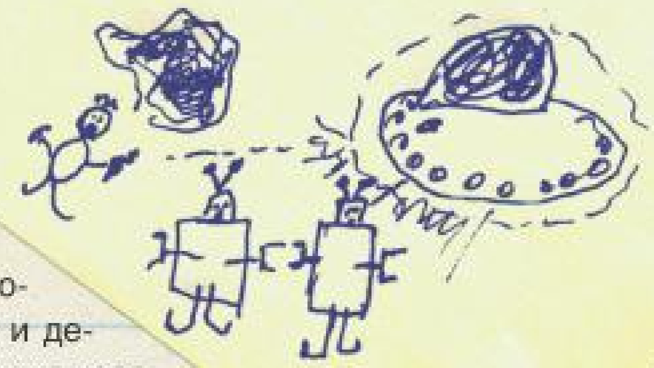
ЭДВАРД

ASSASSIN'S CREED 4: BF

Эдвард Кенуэй — первый в истории Assassin's Creed герой, чьи мотивы не продиктованы моралью, и потому ему гораздо легче сопереживать. За приключениями благородных ассасинов из предыдущих частей было интересно следить, но между игроком и человеком на экране всегда простиралась пропасть непонимания. С Эдвардом все гораздо проще, капитан «Галки» — тщеславный, корыстолюбивый авантюрист, который плевать хотел на проблемы членов древней организации. Главное — разбогатеть и, цитируя самого Эдварда, стать свободным, «купив всех королей на свете».

В погоне за золотом Кенуэй убивает не только тамплиеров, но и ассасинов — ему-то что? Он проходимец, в чьи руки костюм ордена попал по чистой случайности. Корсару чужда идея создания пиратской республики, которую лелеял Черная Борода. По мнению деда Коннора, истинная свобода не подразумевает заботу о ком-то еще. Со временем, конечно, Кенуэя наставляют на верный путь, но нам морской разбойник запомнится прежде всего своей беспечностью и по-пиратски искренней тягой к тугим кошелькам.

НОМИНАЦИЯ: ГЕРОИНЯ ГОДА



1

ЭЛИЗАБЕТ

BIOSHOCK INFINITE

Трудно сказать, сколько раз герои компьютерных игр отправлялись в опасные приключения, чтобы спасти свою принцессу. Они уничтожали толпы врагов, преодолевали тысячи препятствий и ловушек на пути, и все ради чего — минутного появления красавицы, поцелуя в щечку или, в особо запущенных случаях, вести о том, что суженая «в другом замке».

На этом фоне Элизабет из BioShock Infinite — дама особенная. И не только потому, что экранного времени ей уделено необычайно много: появление девушки перекраивает всю игру, затрагивает почти каждый ее аспект, начиная от подачи сюжета и заканчивая геймплеем.

Именно благодаря Элизабет далеко не самый современный шутер дарит новые ощущения — без ее способностей открывать пространственные разломы и подбирать боеприпасы чувствуешь себя беспомощным. И именно на ней держится чуть ли не весь сценарий и львиная доля запоминающихся сцен. Без этой героини не было бы той самой, хорошо нашумевшей концовки, а наблюдать за тем, с каким восторгом она исследует незнакомый для нее мир, как ее характер и взгляды меняются на глазах, — отдельное удовольствие. В такие моменты она мила, словно ангел, а монитор прямо-таки хочется обнять покрепче и прижать к себе.

Но главное, что удалось Элизабет, — это окончательно развеять стереотип о глупых, бесполезных и выводящих из себя напарниках в играх. Девушка не просто не раздражает, она чуть ли не главный повод сыграть в BioShock Infinite. А «побочные и раздражающие» во всей этой повести скорее мы сами. По крайней мере, именно так себя чувствуешь в присутствии этой особы — всего лишь второстепенным персонажем, который только и делает, что дерется да сопровождает истинную героиню к красочному финалу ее истории.

2

ЭЛЛИ

THE LAST OF US

На фоне остальных участниц нашего топа Элли хочется выделить как минимум по одной причине: она не только девушка, она девушка-подросток. А что дети, что женщины обычно исполняют в дорогих играх минорные роли, к тому же их образы полны неприятных стереотипов. О чем здесь можно говорить, если одной из главных икон индустрии остается Лара Крофт — не в новом чувственном образе, а в старом — с большой грудью, короткими шортами и минимумом эмоций?

К счастью, ситуация потихоньку налаживается. В прошлом году мы увидели чудесную Клементину в **The Walking Dead**, какую-то часть Beyond: Two Souls Джоди тоже показана в нежном возрасте. Но The Last of Us длиннее, интимнее и проходит на более коротком временном промежутке, а потому гораздо тоньше и подробнее справляется со своей задачей — показывает, что же, черт подери, творится в голове маленькой девочки, попавшей в экстремальные условия. А творится там куча всего: отвержение авторитетов, недоверие к людям, одновременно с этим — желание ласки и заботы, привычка материться, шутки о мастурбации, любовь к комиксам, мечта помочь миру, несвойственные детям жесткость и настойчивость.

По факту Элли, как и сотни героинь других игр, нужно оберегать и защищать, но это тот случай, когда ты понимаешь — в случае чего она и сама сможет постоять за себя, да и тебе поможет. И помогает. Это уникальный, живой персонаж, каких даже в кино нечасто сыщешь.

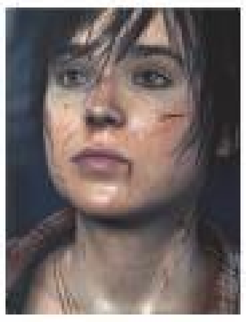
3

ДЖОДИ BEYOND: TWO SOULS

Когда Натали Портман, на тот момент уже сыгравшая в «Звездных войнах», согласилась изобразить Сэм в сверхмалобюджетном фильме «Страна садов», многие удивились — зачем ей роль в кротном артхаусе, который к тому же собрался ставить неопытный режиссер-дебютант? Ответ оказался очень простым: это едва ли не первая *настоящая* героиня из предложенных Натали за всю карьеру. Со смешными интересами, необычными привычками и собственным взглядом на жизнь. В свою очередь, когда Эллен Пейдж задали похожий вопрос касаемо ее участия в Beyond, она ответила точно так же: я согласилась, потому что Джоди — *настоящая* девушка.

Не все об этом задумываются, но большинство сценаристов и режиссеров в Голливуде — мужчины; соответственно, когда они создают образ женщины, то искажают его через призму своих идеалов и фантазий. В результате мы видим в кино десятки сексуально озабоченных дам, которые только и делают, что носят вызывающие наряды и ждут, чтобы их от чего-нибудь спасли. Но Сэм — другая. И Джоди, героиня новой игры Дэвида Кейджа, тоже другая.

Можно что угодно говорить о проблемах с сюжетом, недостатке эмоций и чересчур упрощенном геймплее, но одного у Beyond не отнять — ее главный персонаж действительно напоминает живого человека. Да, Кейдж использует грубые, иногда даже нечестные методы и не всегда разбирается в контексте, но ему удалось создать правдоподобный образ, который редко встретишь в AAA-играх. А у блистательной Эллен получилось мастерски его передать.



Номинация: Эмоции года

Brothers: a Tale of Two Sons

Инфо

Издатель
505 Games
Разработчик
Starbreeze Studios
Платформа
PC, Xbox 360, PS3

Brothers в этом году было очень легко пропустить, но делать этого ни в коем случае не стоило: Starbreeze полностью реабилитировались после невзрачного Syndicate и подарили миру потрясающе красивую историю. Крайне трогательную и, что немаловажно, оригинальную.

Необычные эмоции игра начинает дарить с самого начала, стоит только взять геймпад в руки. Вам доведется испытать давно уже забытое чувство, когда механика нова и необычна настолько, что первое время даже непонятно, как во все это вообще играть. Управлять нужно сразу двумя персонажами одновременно, «подвешены» они к каждому стику — вроде бы все просто. Да не тут-то было! Первое время чувствуешь себя неуклюжим, братьев то и дело путаешь, а пальцы буквально начинают заплетаться, и это... очень приятное ощущение. Потому что постигать новое всегда интересно, а ощущения от управления сразу двумя героями трудно описать словами — это нужно попробовать самому.

На этом сюрпризы не заканчиваются. Стоит привыкнуть к механике, как игра бросает вас в настоящую сказку, полную как невероятно светлых, так и откровенно грустных ситуаций. И все они дарят целую гамму разнообразных эмоций, которые сменяют друг друга с безумной скоростью. Вот два брата забавно пытаются оседлать горных козлов, а вы смотрите на это и широко улыбаетесь; в другой момент они попадают на место побоища великанов, где чувствуешь себя совсем маленьким и незначительным; а вот вы оказываетесь в ночном лесу, по которому нужно убегать от грозных волков, и это действительно страшно.

Радость, печаль, ужас, надежда — всего за каких-то четыре часа разработчики умудряются коснуться чуть ли не каждой нотки вашей души. И, что достойно отдельного упоминания, делают это практически без слов.

В финале многие не смогут сдержать слезу; от горя или от счастья, мы на всякий случай не скажем. Но будьте готовы ко всему, Brothers — настоящая игра контрастов. И далеко не все ее линии завершатся хеппи-эндом.

Номинация: Сплинтерсел года

Tom Clancy's Splinter Cell Blacklist

Инфо

Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Toronto
Платформа
PC, Xbox 360, PS3

Три года назад авторы **Splinter Cell** ударились в занятные опыты: престарелый шпион Сэм Фишер стал участником вялотекущей семейной драмы (на протяжении почти всей **Conviction** герой отчаянно спасал дочь), обладающим при этом даже не социопатией, а скорее ярко выраженными садистскими наклонностями. Творческие метания разработчиков не нуждались в объяснениях — классический вид стерильного боевика про прятки в вентиляции, казалось, давно утомил даже самых преданных поклонников серии. Splinter Cell срочно требовались оригинальные, свежие решения.

Только в 2013-м канадцам удалось, наконец, найти правильный баланс между остросюжетным боевиком и откровенной клоунадой, экшеном и стелсом, традиционной концепцией и новыми элементами геймплея. Да, сценарий **Blacklist**, как часто бывает с играми серии, в какой-то момент перестаешь воспринимать всерьез, но протагонист как минимум больше не прикладывает лица противников к раскаленным предметам и не орет на всех подряд дурным голосом. В игре нет затяжных экшен-моментов, где никак нельзя обойтись собственной хитростью и гаджетами (в Conviction такие эпизоды раздражали), в открытых перестрелках здесь можно участвовать по минимуму, хотя никто не запрещает почти в любой момент схватить автомат и решить проблемы быстро.

Отдельного упоминания заслуживают второстепенные миссии. Фактически это стелс в чистом виде: только вы, увлекательно организованный уровень и много противников. Такие своего рода задачки на интеллект и реакцию можно переигрывать часами, и каждый раз найдется место сюрпризам. Враги ни на секунду не дают расслабиться, в результате чего впервые, кажется, со времен **Double Agent** медитировать вверх тормашками с пистолетом в руке стало действительно интересно.

Едва ли будет справедливо сказать, что серия разом избавилась от всех своих прошлых недостатков, зато твердо можно утверждать — ничего качественнее Splinter Cell: Blacklist поклонники жанра в этом году не получили.

НОМИНАЦИЯ: КОЛОФДЬЮТЕ ГОДА

CALL OF DUTY GHOSTS

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИКИ
INFINITY WARD, RAVEN SOFTWARE, NEVERSOFT
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, PS4, XBOX ONE, Wii U

Когнитивные искажения — ошибки восприятия, возникающие в определенных ситуациях, — пронизывают буквально всю нашу жизнь. Про многие большинство из нас знает или как минимум догадывается. Мы плюем на факты и посылаем к черту логику, надеясь на извечный «авось»: авось пронесет, авось не заметят, авось само рассосется. Но существуют куда более сложные и неочевидные искажения — например, криптомнезия. Это когда человеку кажется, что он сам придумал какое-то высказывание, хотя на самом деле он просто давно слышал его где-то или прочитал, просто забыл об этом. Или хоторнский эффект, когда люди начинают лучше работать во время различных проверок со стороны начальства, а начальство думает, что это нормальное состояние их подчиненных.

Одно из когнитивных искажений — невозможность заметить изменение объекта, если это изменение происходит очень медленно. Классический пример — шутка над одним из офисных работников, у которого в качестве фона на экране компьютера стояло изображение Дженнифер Лопес в виде черного силуэта. Каждый день коллеги дожидались ухода «подопытного» домой и наращивали в «Фотошопе» зад Лопес на один миллиметр. Через несколько месяцев ягодицы актрисы стали просто огроменными, едва не доставали до краев экрана, но хозяин компьютера ничего не замечал и упорно не понимал, почему над ним угорает весь отдел.

С Call of Duty происходит примерно то же самое. Из года в год градус абсурда и идиотизма в играх серии неуклонно растет, но мало кто из покупателей замечает количество бреда, вливаемого им в мозг. Потому что это происходит плавно, по нарастающей, с периодичностью раз в год.

Но даже в абсурде нужно знать меру. Бред должен быть логичным и упорядоченным. Иначе попа Дженнифер Лопес вылезет за край экрана и всем сразу станет очевидно, насколько она непропорциональна и комична.

Тот самый офисный работник в итоге заметил, что ягодицы Лопес слишком велики. Но только когда они почти доросли до рамки монитора. В случае с Ghosts ягодицы ушли далеко за край... прорвали невидимые границы логики и обрушились на наши головы всем своим неистовым великолепием. Сценарий до примитивизма банален и до детских соплей наивен. Два брата-акробата, отец — мечта любого подростка, руководящий подразделением отъявленных головорезов... Америка в руинах, спутники-уничтожители на орбите. Если убрать из Ghosts все сюжетные завязки и оставить только стрельбу, игра от этого только выиграет.

Ситуация с повествованием вдвойне удивительна, потому что сценарий писал Стивен Гейган, который в свое время неплохо поработал над кинофильмами «Сириана» и «Трафик» — сюжеты там были не гениальные, но очень даже адекватные.

Впрочем, дело, конечно, не только в сюжете. Еще одно когнитивное искажение человека связано с привыканием к уже увиденному — в частности, к размаху игровых постановок. Если ты видел, как на тебя падает огромный небоскреб, десантировался на головы врагов на парашюте, поливая их огнем, и расстреливал из несущегося по шоссе джипа вертолеты, то следующий раз тебе всего этого будет уже мало.

Вот только голливуд невозможно выкручивать бесконечно. С одной стороны, есть чисто технические ограничения, с другой — у сценаристов заканчиваются идеи. А в рамках условно реалистичного сеттинга идеи у разработчиков почти закончились. Все ждут, что в следующей серии будет еще круче и безумнее, а круче уже просто некуда.

Выход в такой ситуации только один — перелопатить весь сеттинг, перезапустить сериал. Создать не альтернативную, а принципиально новую историю. Вот только без смены разработчика сделать это крайне сложно, потому что в старых командах все давным-давно уже мыслят шаблонами и не способны выйти за привычные рамки.

Call of Duty: Ghosts — не такая уж плохая игра. Просто наши с вами когнитивные искажения не дают возможности оценить ее в отрыве от предыдущих частей. Лет шесть назад за одну возможность поуправлять собакой, выйти в открытый космос, пробежаться по стене здания или поиграть в стелс, прячась под водой в затопленном здании, мы бы простили разработчику миллион других недоработок. Сегодня же этим не удивишь практически никого. Космос? Битва на вертолетах? Фу! Неинтересно! Дайте нам...

...что именно нужно дать, почти никто из игроков сформулировать не может. Мы не знаем, как лучше. Мы знаем лишь, что надо круче, чем было. Если в игре есть отличный сюжет и нет откровенных просчетов в геймдизайне, то повторение можно и простить. Но когда к зубрежке пройденного материала добавляются грубые сюжетные и геймплейные ляпы, играть становится неприятно.

МЕСТО | ИНФО | НОМИНАЦИЯ

РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

1

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
GRINDING GEAR GAMES
ПЛАТФОРМА
PC

Path of Exile

Path of Exile — это проект-уникум, повторить успех которого просто невозможно. Для издателей он слишком неприбыльный, для инди — слишком сложный и масштабный. Появился он чуть ли не случайно: группа любителей ролевых экшенов создала маленькую австралийскую студию и на деньги частных инвесторов целых шесть лет пилила игру своей мечты. Обычно такие начинания заканчиваются ничем, но тут судьба рассудила иначе, и Grinding Gear Games сотворила невероятно качественный и суровый ролевой экшен, по мнению многих фанатов жанра, обошедший даже **Diablo 3**.

Впрочем, больше всего удивляет не грандиозная система крафта, не система развития с почти полутора тысячами навыков, не хардкорность и не потрясающая атмосфера кровавого и жестокого мира Рекласта. Самое поразительное то, что это первая игра такого класса, о которой можно сказать, что она действительно бесплатна. Никаких подписок и «премиум-аккаунтов», никакой ускоренной прокачки — за деньги здесь нельзя купить вообще никаких игровых преимуществ. Более того, геймплей Path of Exile ничем не отличается от офлайновых игр, так что возможностей покрасоваться косметическими плюшками перед другими не так много. Как же разработчики получают прибыль?

Да никак. Хватает денег на содержание команды и оплату счетов — они и довольны. И это, кстати, не так уж и хорошо. Многие игроки предпочли бы, чтобы разработчики умерили свою принципиальность, зато почаще выпускали новые локации и расширяли ассортимент монстров. Хотя авторы уверяют, что им хватает. Они даже постепенно расширяют свою маленькую команду, которая за последнюю пару лет увеличилась с 20 до более чем 40 человек.

Пожалуй, это первый случай, когда в номинации на звание лучшей ролевой игры победил бесплатный проект. И очень приятно осознавать, что победу одержала не крупная студия, а маленький коллектив, основанный фанатами жанра и вкладывающий в игру весь свой энтузиазм и любовь к играм.

2

ИЗДАТЕЛЬ
THE POKEMON COMPANY
РАЗРАБОТЧИК
GAME FREAK
ПЛАТФОРМА
3DS

Pokémon X / Pokémon Y

Релиз Pokemon X & Y — событие всегда громкое, но на этот раз **Nintendo** впервые запустила проект сразу по всему миру. Сама игра стала более «западной», потому что новый, в чем-то жутко китчевый регион Калос с характерными шато, бесконечными кафе и даже аналогом Эйфелевой башни в столице — это Франция со всеми ее стереотипами.

«Покемоны» — штука универсальная. Для новичков это доступная ролевая игра, а для адептов серии — дивный мир соревнований и сетевых функций. Интернет-сервис в последней части реализован выше всяких похвал: обмен зверьками и дуэли работают как надо, игру можно связать с официальным сайтом, отслеживать достижения и получать бонусы.

Тут не самый лучший постгейм среди игр сериала, но большинство пользователей не обращает или не хочет обращать на это внимания — интереснее дотошно разводить покемонов, изучать мир игры и тщательно подбирать команду для онлайновых дуэлей.

3

ИЗДАТЕЛЬ/
РАЗРАБОТЧИК
HAREBRAINED SCHEMES
ПЛАТФОРМА
PC

Shadowrun Returns

По всем половым признакам Shadowrun Returns однозначно игра ролевая, но назвать ее таковой можно лишь с большой натяжкой. Роскошная вселенная с уникальными расами (спасибо настольному прошлому), куча классов, широкий инвентарь, перки, скиллы, огнестрельное оружие, магия, хакинг, цифровые наркотики... легче сказать, чего в Shadowrun нет. Но при всем при этом в ней отсутствует то главное, что делает ролевые игры столь заманчивыми, — возможность влиять на судьбу персонажей. Выбор в Returns — не более чем слабо замаскированная фикция.

Если все так плохо, что же эта игра делает на третьем месте? Причины ровно две: в этом году практически не было достойных RPG, и, второе, Shadowrun на удивление хорошо написана — даже когда ты знаешь, что выбор в конечном счете всего один, его подача неизменно заставляет почувствовать себя в моменте, без остатка влезть в шкуру циничного детектива. А уж не в этом ли состоит задача приличной ролевой игры — дать вам прожить другую жизнь?

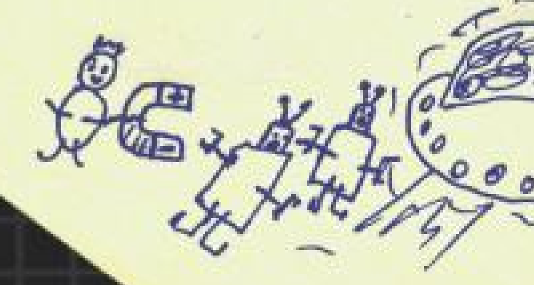
ДОГОНЯЮЩИЕ: NI NO KUNI

НОМИНАЦИЯ: ПРОВАЛ ГОДА

ALIENS COLONIAL MARINES

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
РАЗРАБОТЧИК
GEARBOX SOFTWARE
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3



До релиза **Aliens: Colonial Marines** ее авторы в первую очередь хвастались серьезным подходом к знаменитой вселенной. Мол, дизайнеры тщательным образом изучили оригинальные эскизы, а чуть ли не все без исключения члены команды — большие фанаты фильмов о космических чудовищах. В итоге все, на что хватило «фанатов», это более-менее подробно воссоздать антураж фантастических картин да сочинить атмосферный саундтрек (хотя к качеству звука можно предъявить некоторые претензии). А декораций и музыки, как нетрудно догадаться, для успешной игры про Чужих катастрофически мало.

Культовый статус киноэпопеи не позволил нам смириться с тем, что новая история из жизни космодесантников рассказана так небрежно, будто речь идет о сюжете дешевого польского шутера. Если в сценарии фигурируют «Сулако», импульсная винтовка и ксеноморфы, на экране как минимум должны происходить пугающие, адреналиновые события. Но все, что нам предложили разработчики, — это четыре часа грустного тира, однообразные эпизоды которого связаны не очень логичной историей про морпехов в экстремальной ситуации. Какое-то напряжение здесь можно испытать разве что в первые полчаса, пока малосообразительные враги не успели утомить, но чем дальше в лес, тем сильнее неприязнь. Иначе как творческим преступлением назвать это сложно.

Другая причина великого разочарования состоит в том, что до релиза игра выглядела гораздо лучше, чем в финальной версии. Вместо красивейшего освещения и динамических теней, показанных в трейлерах и выставочных демоверсиях, мы получили уродливый, да к тому же без пяти минут комедийный боевик: неопрятная картинка, игрушечная стрельба, смешно анимированные и нелепо верещащие Чужие. В версии для PC часть проблем с графикой разработчики решили объемным патчем, но этого оказалось недостаточно, чтобы игроки простили столь неприятный обман (особо недовольные даже подали на SEGA в суд).

Японский издатель учел претензии публики и в дальнейшем подобных курьезов пообещал не допускать (подробности в разделе «Из первых рук»). Но как бы то ни было, незабываемой встречи с Чужими, которую мы так долго ждали, в 2013 году не случилось.

НОМИНАЦИЯ: ПЛАТФОРМЕР ГОДА

RAYMAN Legends

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT MONTPELLIER
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3, XBOX ONE, PS4, WII U, PS VITA

Когда речь зашла о том, какую игру выбрать в качестве «Платформера года», у нас ни на секунду не возникло сомнений. У Rayman Legends попросту не было достойных конкурентов, но даже если бы и были — мы вряд ли бы изменили свое решение. Новый «Рэймен» — безмерно талантливая, веселая и яркая игра, одна из немногих, которую без натяжки можно назвать авторской. В каждом уровне, в каждом герое, в каждой травинке чувствуется рука Мишеля Анселя — создателя оригинального Rayman и легендарной Beyond Good & Evil.

В Origins Ансель вернул Рэймена к корням, и сиквел лишь развивает то, что мы видели в перезапуске 2011 года. Странно, но Legends — именно тот случай, когда олимпийская стратегия «быстрее, выше, сильнее» оправдывает себя на все сто и после прохождения не остается предательского ощущения, будто тебе чего-то недодали (вспомнить хотя бы недавний God of War: Ascension).

Да, игра не предлагает почти ничего нового, но при этом все равно умудряется удивлять. В Ubisoft переработали кучу незначительных на первый взгляд мелочей, благодаря чему Rayman стал в десятки раз веселее. А еще французы по-хорошему сошли с ума, загибайте пальцы: музыкальные забеги а-ля Guitar Hero, простенький, но затягивающий аналог футбола, лотерея со счастливыми билетами, крутые и разнообразные боссы... Поиграв в Legends, вам уже не захочется возвращаться к Origins, хотя, казалось бы, видимой разницы между ними нет. Ансель и его команда добились идеального баланса между уровнем сложности и развлечением — в Rayman получится играть уже не только с друзьями, но и с детьми и, допустим, девушкой.

МЕСТО	ИНФО	НОМИНАЦИЯ: ГРАФИКА ГОДА

ГРАФИКА ГОДА

АНИМАЦИЯ ГОДА

ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК NAUGHTY DOG
ПЛАТФОРМА PS3

THE LAST OF US

Мы долго пытались выбрать самую красивую игру этого года, но после доброй недели жарких обсуждений стало ясно: это попросту невозможно. Дело не в том, что мы не увидели игр, заставляющих завороженно всматриваться в каждый сантиметр окружения, восхищаться анимацией или пейзажами. Вовсе нет. Просто так уж вышло, что какие-то студии сумели выделиться в конкретных областях, а потому мы решили разбить нашу привычную номинацию на целых три.

Первая — «Анимация года», и получает ее The Last of Us. Достижения Naughty Dog сложно недооценить: на железе семилетней давности они умудрились сделать графику *такого* уровня, что многие задались вопросом, а нужны ли нам вообще новые консоли? Почему все так не могут?

В «Одних из нас» красиво все — модели персонажей, проработка окружения… Даже освещение, традиционно самое слабое место PS3, удалось реализовать на должном уровне. Но самое впечатляющее — как калифорнийцы обошлись с анимацией. До этого мы долго восхищались легкостью движений Натана Дрейка в Uncharted 3, но со времен своей предыдущей игры Naughty Dog сделали большой шаг вперед. То, как Джоэл взаимодействует с врагами и окружением, нельзя описать словами. Более того, даже видео будет недостаточно. Это нужно *прочувствовать* самому, взяв в руки контроллер. Без лишних нажатий герой прижимается к укрытию, отталкивается руками от стен, очень естественно перелезает через препятствия, скачет на лошади и даже лестницу ставит как обычный человек. Вы не увидите здесь появляющихся из ниоткуда предметов и резкого переключения анимаций, все происходит настолько плавно, естественно и незаметно, что остается только аплодировать таланту Naughty Dog. Ну а когда дело доходит до драк, для восторгов уже не остается сил, каждая стычка — это не бестолковое махание кулаками, а едва ли не хореографическая постановка. Браво.

ОКРУЖЕНИЕ ГОДА

ИЗДАТЕЛЬ ROCKSTAR GAMES
РАЗРАБОТЧИК ROCKSTAR NORTH
ПЛАТФОРМА PS3, XBOX 360

Grand Theft Auto V

Во многом GTA 5 можно причислить ряд заслуг Naughty Dog. Если внутренняя студия Sony выжала максимум из PS3, сделав самый красивый эксклюзив поколения, то Rockstar выдали лучшую графику среди мультиплатформерных проектов. За пять лет, что разделяют GTA 4 и GTA 5, железо консолей, разумеется, никак не изменилось, а вот опыт и умения разработчиков выросли в разы. В результате мы получили фантастическую дальность прорисовки, на удивление хорошую лицевую анимацию и отличную баллистику (все-таки видно, что те же люди сделали Max Payne 3). Но больше всего в пятой части поражает город. Большой, красивый, живой. Потрясающий.

Лос-Сантос наполнен таким количеством деталей, что по нему хочется бродить часами, не отвлекаясь на задания. Вывески магазинов, рекламные объявления, фразы случайных прохожих («Ну все, я переезжаю в Вайс-Сити!» — может крикнуть водитель, если угнать у него машину), завораживающие закаты, в конце концов, — здесь хочется изучить все.

Особую же радость от знакомства с миром GTA 5 вы получите, если были в настоящем Лос-Анджелесе: в момент, когда, избивая незнакомого тебе дядю в центре города, понимаешь, что на том же самом месте купил себе футболку за 10 долларов, в игру влюбляешься окончательно и бесповоротно.

ТЕХНОЛОГИИ ГОДА

ИЗДАТЕЛЬ SONY
РАЗРАБОТЧИК GUERILLA GAMES
ПЛАТФОРМА PS4

Killzone: Shadow Fall нельзя назвать прорывной игрой. Это крепкий шутер с отменным мультиплеером, но чего-то кардинально нового в жанр он не привносит. Зато в чем Guerrilla Games действительно преуспели — так это в графике. Здесь очень аккуратно выполнено все: текстуры максимально четкие, освещение честное и красивое, реализация частиц попросту лучшая в истории, а в моделях оружия в кои-то веки достаточно полигонов, чтобы вам расхотелось искать в них недостатки. Но понимание, что перед тобой игра нового поколения, приходит не после изучения текстур. Когда авторы впервые крупным планом показывают лицо одного из героев и ты понимаешь, что можешь рассмотреть не только каждую каплю дождя на его лбу, но и каждый волосок щетины, тут же соглашаешься — да, и правда некстген.

ДОГОНЯЮЩИЕ: BEYOND: TWO SOULS, BATTLEFIELD 4

OUTLAST

Бесстрашный (или безмозглый) журналист Майлз Апшур захотел снять отличный репортаж про заброшенную лечебницу, но ничего путного из этого не вышло, да и отснятый материал смог бы смонтировать только сильный духом — в клинике творится натуральный кошмар. Эксперименты над больными, религиозный культ, сверхъестественное нечто, которое легко и непринужденно рвет пока еще живых людей в клочья.

Чаще всего Майлз смотрит на мир через объектив видеокамеры. Прекрасный девайс позволяет приближать изображение и видеть в темноте, что и послужило основой для большинства неуютных моментов. Зумить страшно, во мраке проскакивают какие-то очертания, режим ночного видения не позволяет выхватить всю картинку целиком. Раз — и мимо проплывает нечто обезображенное. Два — мы видим искаженное лицо и отблеск безумных глаз. Кажется, сейчас кому-то свернут шею.

В Outlast не самый запутанный и интересный сценарий (в один момент вся чертовщина, не поверите, объясняется нанотехнологией), но со своей целью напугать до смерти проект справляется отлично. Пожалуй, лучше всего в игре удалось начало, потом Outlast потихонечку сдает, и его авторам ничего не остается, кроме как поддерживать напряженную атмосферу, время от времени подкидывая пугающие моменты. Но те минуты, когда вы впервые запустите этот хоррор и совершите неловкую прогулку по психиатрической клинике, запомнятся вам надолго. И, может, даже пару раз всплывут в кошмарах.

ИНФО

1

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
RED BARRELS
ПЛАТФОРМА
PC

Amnesia: A Machine for Pigs

Frictional Games решили, что с них хватит, и отдали новую часть «Амнезии» на растерзание студии **The Chinese Room**. Мы уже принялись ждать нечто претенциозное вроде **Dear Esther**, но игра получилась неожиданно умной.

Лондон конца девятнадцатого века. Освальд Мандус, владелец самого крупного завода по производству мяса, просыпается у себя в особняке и никак не может найти сына. Поиски постепенно переходят в изучение внутренностей машины по переработке мяса — чуть ли не живого организма с мыслями. Параллельно из дневниковых записей и писем выясняется, что Освальд немного психопат, а лучшее мясо в Лондоне пришлось бы по вкусу даже Ганнибалу Лектеру.

Игра вряд ли покажется вам страшной по сравнению с оригинальной Amnesia, но ей и не нужно полагаться на людей с развороченными лицами, она и так отлично угнетает: внутри бездушного механизма игрок ощущает себя инородным телом. Это как приехать в Инсмут, где тебе никто не рад, а вокруг только уныние и безысходность. Воссоздать настолько давящее окружение в этом году больше ни у кого не получилось.

Во многом это заслуга сюжета — история нарочно подается слишком неравномерно, скомканно, а в конце события и вовсе сваливаются на вас как снег на голову, заставляя задуматься: «Настолько ли страшен механизм фабрики, если шик и роскошь скоро сменятся страшной войной, в которой людей будут перерабатывать на мясо с еще большей жестокостью?»

2

ИЗДАТЕЛЬ
FRICTIONAL GAMES
РАЗРАБОТЧИК
THE CHINESE ROOM
ПЛАТФОРМА
PC

Slender: The Arrival

Слендермен вовсе не существо из древних мифов, а продукт современного фольклора. В 2009 году тонкое высокое Нечто ловко поместили на несколько фотографий и придумали «легенду» — мол, люди на снимке после встречи с неизвестным пропадали без вести.

Arrival — это переосмысление любительской игры **Slender: The Eight Pages**. Герой попадал в глухой темный лес, где должен был отыскать восемь страниц и не попасться в цепкие когти чудовища. Сам по себе Слендермен не так уж и пугал, но его ожидание бросало в дрожь: появлялся человек всегда внезапно и с каждой новой страничкой преследовал вас все настойчивее.

В новой игре поиск макулатуры занимает всего лишь один эпизод, а дальше начинается история девушки, которая ищет пропавшую подругу, — но акценты разработчики не поменяли. Для впечатлительного человека поход даже в безобидный загородный дом окажется самым настоящим кошмаром: страх преследования, нагнетание атмосферы, резкие скримеры... Но еще неуютнее становится от всяких невинных мелочей, которые ну никак не вписываются в рамки привычных ужастиков. Так, в один момент вас натурально подразнят, сломав четвертую стену, — после того как привык к обычным хоррор-приемам, от этого приходишь в натуральное оцепенение.

3

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
BLUE ISLE STUDIOS
ПЛАТФОРМА
PC

МЕСТО

ИНФО

НОМИНАЦИЯ: MID OR FEED ГОДА

7

ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
VALVE
ИЗДАТЕЛЬ/ РАЗРАБОТЧИК
RIOT GAMES
ПЛАТФОРМА
PC

DOTA 2

LEAGUE of LEGENDS

Сталкивать лбами Dota 2 и League of Legends — занятие неприличное. Обе — серьезные кибердисциплины с продуманной механикой, да и к тому же... одинаковые. На первый взгляд. Во всяком случае, незнакомый с жанром человек увидит разноцветный хаос, больше сотни разных героев, недоуменно пожмет плечами и уйдет в закат. Но стоит задержаться, как перед вами откроется целый новый мир со своими негласными правилами, мемами и отточеной соревновательной составляющей.

Dota 2 жестоко карает нетерпеливых и нервных. Главное здесь — это осторожные вылазки, попытка уловить стиль игры оппонента, нападение в тот самый момент, когда этого никто не ждет. Ошибаться нельзя, потому что если не раскатают чужие, то неодобрительно начнут коситься свои. В этом заключается один из недостатков если не игры, то сообщества.

В свою очередь, League of Legends собрала вокруг себя более спокойных игроков, она популярнее (в мире), да и серьезные турниры по ней тоже проводятся. Но главное отличие между двумя проектами все же в доступности. Dota 2 иногда напоминает сложный экономический симулятор, где каждый бездарно потраченный золотой обязательно аукнется если не поражением, то глупыми шутками про полное раков дно. «Лига» себе такого не позволяет, по сравнению с игрой Valve здесь чуть ли не зона повышенного комфорта. Так, в LoL проще достичь потолка и разжиться неплохими артефактами, не нужно заморачиваться с убийством своих существ, чтобы противнику не достался драгоценный опыт, нет менеджмента с курьером — словом, ничто не отвлекает от главного — командных боев. Причем цена ошибки в них ниже, чем в Dota 2, поединки между героями длятся дольше, а шанс исправиться есть всегда (в отличие от ситуации, когда тебя лихо оглушают и еще быстрее разбирают на запчасти).

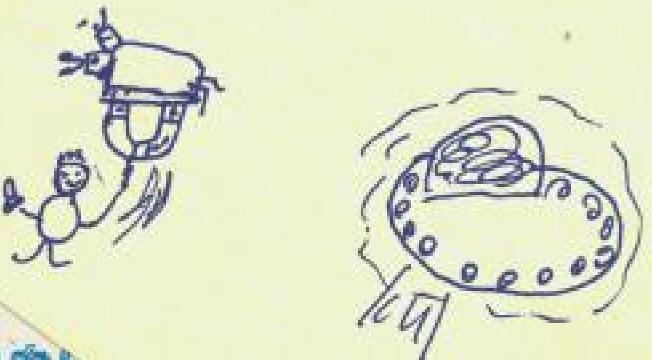
С другой стороны, возможности по развитию героя в «Доте», пожалуй, богаче и требуют от игрока лучшего знания не только своего персонажа, но и чужих героев. От этого зачастую зависит победа в матче, дорогостоящие артефакты собираются с учетом слабых и сильных сторон вражеской команды.

Персонажи здесь не универсальны и чаще всего выполняют строго определенную функцию, а также отличаются друг от друга по стилю игры. Магией и способностями можно пользоваться не так часто, каждое решение должно быть взвешенным. Стоит только потерять голову, не вовремя отреагировать на опасность или ослабить хватку, как пара неаккуратных смертей вашего персонажа серьезно подорвет его развитие.

Dota 2, если хотите, «академичнее», из-за некоторых игровых механик проект кажется глубже. Тут учитываются разные мелочи вроде цикла дня и ночи, вертикальности карты и так далее. Тот самый недостаток, высокая цена ошибки, одновременно становится преимуществом игры. Dota 2 сложнее, в ней дольше и интереснее разбираться.

Несмотря на то, что у League of Legends и без того огромная аудитория, Riot Games заключает с лучшими киберспортсменами контракты, обязывающие их отказаться от других соревновательных проектов.

Вам же отказываться ни от чего не нужно — не имеет значения, что в итоге вы выберете или уже выбрали, «Лигу» или «Доту». Стоит вникнуть в механику любой из них (для этого нужно потратить как минимум пару десятков часов), и жанр MOBA откроется для вас с новой стороны. Еще сотня — и игру начинаешь воспринимать совсем иначе. Приходит понимание, что ты никогда не сможешь победить в одиночку, это не дуэль, каждый участник привносит что-то свое. Необходимо предугадывать или координировать действия не одного человека, а целой команды. Как удачно подметили коллеги из Eurogamer, «Dota 2 — это фехтование». Утверждение можно экстраполировать на весь жанр: никогда еще размахивать шпагой и парировать удары не было так интересно. А главное — в этом году у нас целых два очень сильных оппонента.



BIOSHOCK INFINITE

BioShock стал жертвой стереотипов и шаблонного мышления. Сразу после релиза почти все журналисты наперебой хвалили игру, ставили ей заоблачно высокие оценки и разве что не на кипяток исходили, восхваляя талант Кена Левина. Очевидных же недоработок, которые в игре были, словно бы не замечали.

Прошло около девяти месяцев, все начали подводить итоги года, и неожиданно те же самые люди, которые превозносили BioShock до небес, начали нещадно ругать игру, разносить ее в пух и прах. Словно все это время вынашивали свое истинное отношение к игре и только сейчас разродились. Появился новый тренд: во время выхода игру было модно хвалить, а в итогах года стало модно ругать. Мировая пресса, словно разобидевшись на Левина за слишком короткий и невнятный Burial at Sea, начала клеймить оригинальную игру за кривобокую шутер-механику.

Куда смотрели до этого — совершенно непонятно. Это, правда, не отменяет важнейшего факта: с боевкой в BioShock действительно серьезные проблемы. Игру можно пройти с одним видом оружия и не почувствовать при этом какого-то дискомфорта. Можно почти не пользоваться скайлайном. Можно забыть про модификацию реальности... Но «можно» не значит «нужно». Главная ошибка, если ее вообще можно так называть, Левина в том, что он априори считает игроков умными и творческими. Он просто дал нам в руки небанальный конструктор боев и посчитал, что мы сами придумаем, как себя развлечь.

Оказалось, что не все умеют включать мозг, слишком многие хотят, чтобы сценарист сделал за них сто процентов работы. С одной стороны, это нисколько не умаляет качества самой игры. В BioShock потрясающий сюжет, отличная напарница, восхитительная история и неповторимая атмосфера, ради которой можно было бы простить куда больше просчетов и недоработок. С другой стороны — четко показывает желания современных игроков. Они хотят, чтобы все было придумано за них до мельчайшей детали. Если хорошо работает одно оружие, мало кто готов выбирать другой ствол ради изменения геймплея. Если враги хорошо умирают от выстрелов в упор, мало кто захочет комбинировать элементы костюма и носиться по скайлайну. Если отлично работает одна из солей, на остальные можно вообще не обращать внимания.

Только вдумайтесь. Сосредоточившись на сюжете, Левин выписал игрокам изрядный кредит доверия — понадеялся, что они сами придумают, как сделать боевку интересной. Игроки встали в позу.

Делает ли это BioShock хуже? Нисколько. Это потрясающая игра, не просто рассказывающая захватывающую историю, но и заставляющая думать и фантазировать.

Мешает ли такой подход достучаться до игроков, которые думать и фантазировать не хотят? Безусловно. Искренне надеемся, что вы, также как и мы, любите шевелить извилинами и готовы сами составлять боевку из доступных ингредиентов. Потому что если не готовы, то через некоторое время все шутеры превратятся в сплошную череду постановочных роликов QTE с вкраплениями QTE. Вы уверены, что хотите именно такого будущего для жанра?!

ИНФО

ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES

РАЗРАБОТЧИК
IRRATIONAL GAMES

ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, PS3

МЕСТО

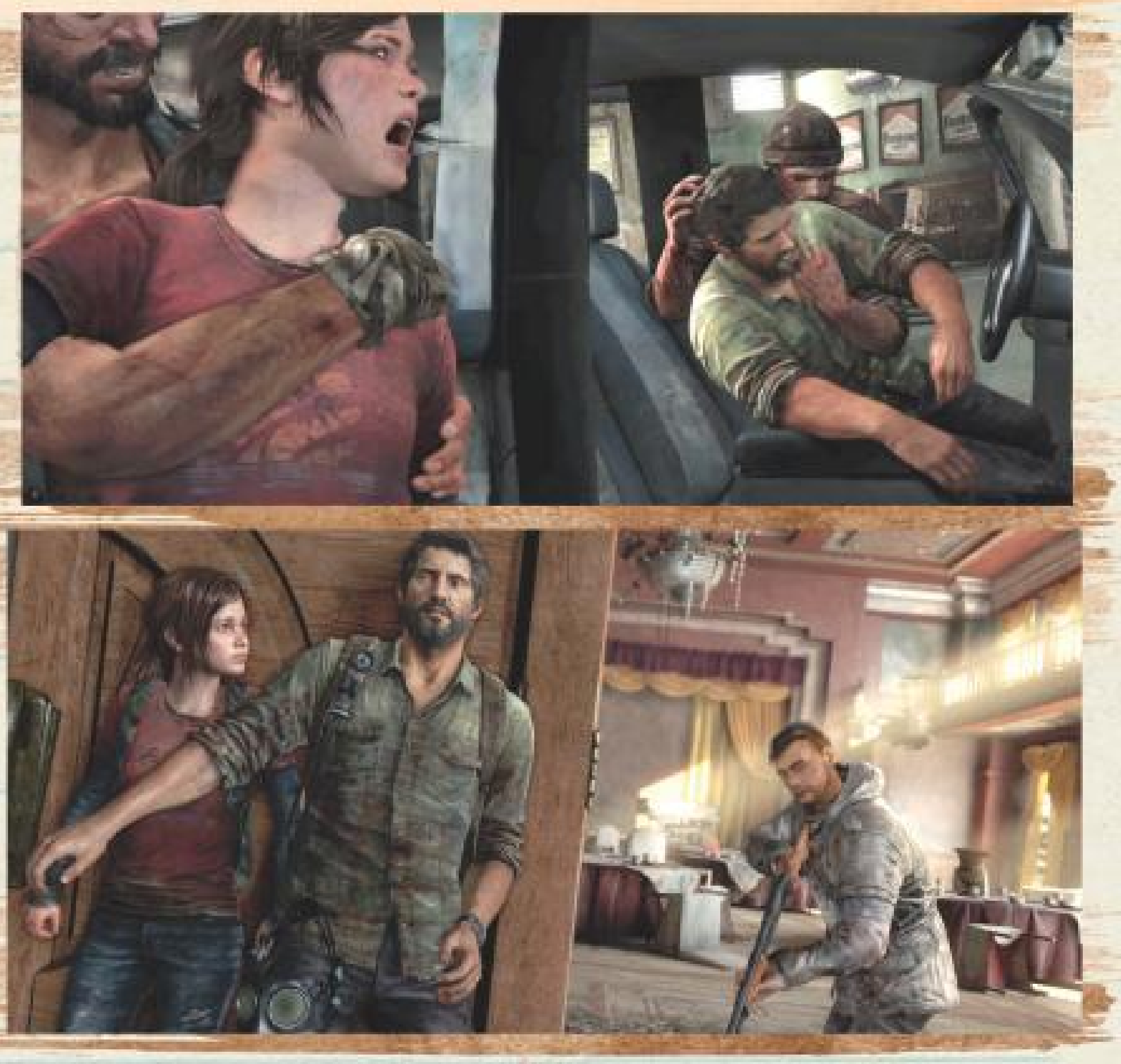
ИНФО

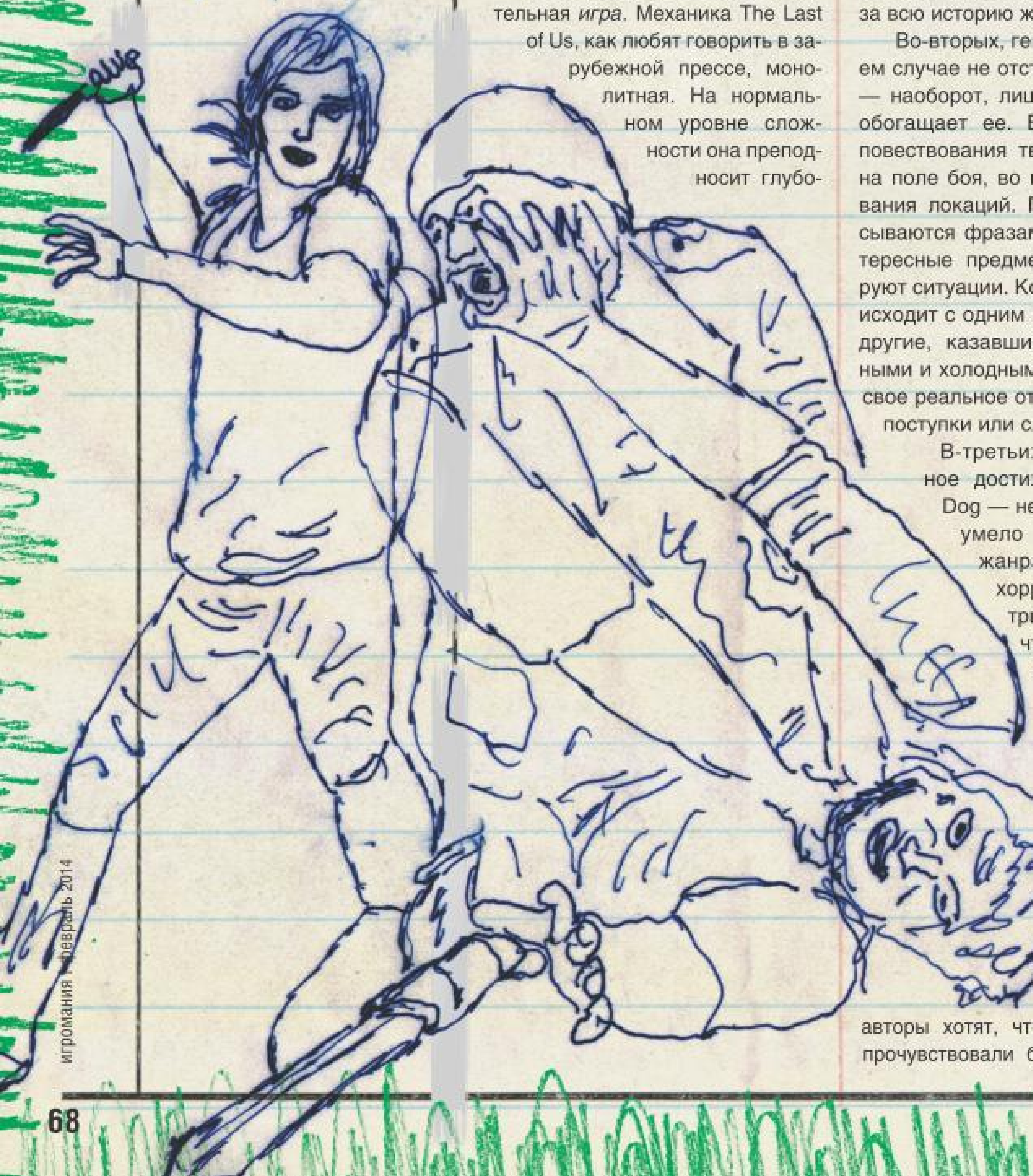
2

ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
NAUGHTY DOG
ПЛАТФОРМА
PS3

НОМИНАЦИЯ: ИГРА ГОДА 2 МЕСТО

THE LAST OF US





Не очень хорошо знакомые с видеоиграми люди почему-то считают The Last of Us «мыльным кинцом», смотрят бессмысленные movie editions на YouTube (в них вырезан весь геймплей) и после этого называют творение Naughty Dog средненьким фильмом. Это чудовищно сразу по нескольким причинам.

Во-первых, это очень увлекательная *игра*. Механика The Last of Us, как любят говорить в зарубежной прессе, монолитная. На нормальном уровне сложности она преподносит глубокие, вариативные сражения, в которых постоянно случается что-то неожиданное, а на максимальном игра превращается чуть ли не в survival horror, где вслушиваешься в каждый звук и боишься каждой тени: патронов и аптечек по минимуму, запчастей для конструирования заточек и бомб почти не найти. Ну и так, к слову, здесь лучшие контекстные драки за всю историю жанра.

Во-вторых, геймплей ни в коем случае не отстоит от истории — наоборот, лишь дополняет и обогащает ее. Большая часть повествования творится там — на поле боя, во время исследования локаций. Герои перебрасываются фразами, находят интересные предметы, комментируют ситуации. Когда что-то происходит с одним из персонажей, другие, казавшиеся отстраненными и холодными, высказывают свое реальное отношение через поступки или слова.

В-третьих, самое важное достижение Naughty Dog — не в том, что они умело жонглируют жанрами (драма, хоррор, роуд-муви, триллер), а в том, что калифорнийцы делают это прямо в игре. Не в статичных роликах (хотя они тоже, безусловно, помогают), а в игре. Если авторы хотят, чтобы вы сполна прочувствовали боль утраты, то дают вам время привязаться к человеку, которого вашему герою суждено потерять. Хотят, чтобы вам было не по себе: старательно нагнетают напряжение, показывают ужасы человеческой натуры, ограничивают в ресурсах, напускают плохую погоду, а в финале запирают в баре с маньяком. Хотят, чтобы вам было просто-напросто страшно: выключают свет и призывают мерзопакостных монстров. Хотят, чтобы вам было страшно на гораздо более высоком уровне — за жизнь другого человека (напомним — виртуального, вымышленного, несуществующего): всю игру заставляют вас его полюбить тысячей мелких уловок. Полюбить так, что несешься через десятки опаснейших врагов лишь с парой патронов, наплевав на свою безопасность, почти не прячась, — потому что Она в беде и Ей нужна Твоя помощь.

Будучи в достаточной степени умным и глубоким произведением, The Last of Us не стесняется, а лишь подчеркивает свое происхождение. Приемы, используемые Naughty Dog, принципиально невозможны в кино и тем самым доказывают превосходство интерактивного формата. Там, где вы можете лишь развести руками и крикнуть в экран, в The Last of Us нужно самому взять в руки дробовик и расставить все по своим местам. А потом с добрую неделю реального времени испытывать угрызения совести от проделанного. Игры, которые способны на такое, можно пересчитать по пальцам одной руки.

Выйди The Last of Us в прошлом году, мы бы не моргнув глазом вручили ей нашу главную награду. Но так уж вышло, что в 2013-м до релиза добралась еще одна восхитительная игра, которая по сумме заслуг оказалась более достойным кандидатом.

НОМИНАЦИЯ: **ИГРА ГОДА 1 МЕСТО**

Grand Theft Auto V

Мы годами рассуждаем об играх как искусстве, их роли в социокультурном развитии общества, месте в этом самом обществе, восхищаемся инди-разработчиками, которые придумывают нетривиальные механики и даже целые поджанры, а потом… потом выходит Grand Theft Auto 5 — насквозь коммерческий продукт большой корпорации — и сметает все на своем пути, подминая с потрохами то самое инди, его разработчиков, а заодно и других гигантов в лице Call of Duty.

Главный парадокс игр Rockstar заключается в том, что, будучи жутко дорогими и комплексными, они удивительно душевные. Это предельно эфемерная, тонкая и отчасти субъективная материя, но она, как нам кажется, в GTA все-таки присутствует. Если вы хоть краем глаза видели пятую часть, то знаете, что миллионы долларов производственного бюджета сочатся буквально из каждого ее кадра, каждой фразы второстепенного персонажа, каждого камешка в лесах близ Лос-Сантоса. И между тем она моментально пленяет, заставляет поверить в свой мир, захватывает тебя с головой всего без остатка, не позволяя отвлечься на что-то другое.

В GTA 5 хочется жить, ею хочется восторгаться и упиваться — ни одна игра в истории, пожалуй, не дарила нам столько возможностей. И мы сейчас говорим не только о стандартном наборе, хоть и он, безусловно, присутствует. Вы вольны нацепить маску обезьяны, обокрасть продуктовый магазин, потом спуститься в метро, доехать до аэропорта, сесть в самолет, долететь на нем до самой высокой горы, спрыгнуть на верхушку, найти там мотокроссный байк, разогнаться и сигануть в неизвестность. Только все это в серии уже было — не в одной игре, но все же было. Уникальная прелесть GTA 5 в другом: здесь можно гулять с собакой, покупать и продавать ценные бумаги, зарабатывая или теряя деньги на стоимости акций, переплачивать в интернете за хлам, фотографировать самого себя на телефон и выкладывать кадры в местный аналог Instagram, отправиться в автобусный тур по Голливуду (ой, то есть Вайнвуду) и заняться йогой.

Сами по себе эти возможности, может, и не представляют большого интереса (забавно, аутентично, но все же вторично), а вот в контексте — попадают прямо в цель. В рамках масштабной криминальной драмы о дружбе, предательстве, кризисе среднего возраста и современном социуме, живущем в экранах своих смартфонов, каждая мелочь работает на атмосферу и погружение игрока в историю.

Помимо прочего, это первая GTA, сценарий которой можно назвать едва ли не эталонным. У нас есть некоторые претензии к концовке (точнее, к возможности ее выбора: хотелось бы, чтобы Rockstar, как их коллеги из Naughty Dog, сами приняли творческое решение, а не переводили ответственность на нас), но в остальном это безупречное жанровое высказывание, активно цитирующее лучшие фильмы Майкла Манна и Тони Скотта.

Наконец, это банально очень увлекательная игра. Здесь интересно драться, интересно стрелять и интересно кататься на машине. Интересно плескаться в океане, мчаться на вездеходе по пустынной местности и охотиться на оленей. Смотреть телевизор, подрабатывать папарацци и грабить банки. Мы долго ждали, когда технологии, опыт и возможности Rockstar наконец-то пересекутся в нужной точке, и вот дождались. Под самый конец седьмого поколения разработчики умудрились выжать каждую каплю из Xbox 360 и PS3, подарив нам лучшую игру этого года и самый насыщенный открытый мир в истории индустрии. Sleeping Dogs, Skyrim, Red Dead Redemption — на фоне Лос-Сантоса и его окрестностей миры всех этих игр покажутся безжизненными и пустыми. Хотя… есть вероятность, что после GTA 5 пустыми и безжизненными вам покажутся все игры в принципе.

ИНФ

ИЗДАТЕЛЬ

ROCKSTAR GAME

РАЗРАБОТЧИК

ROCKSTAR NORTH

ПЛАТФОРМА

PS3, XBOX 360

САМЫЕ ВАЖНЫЕ ТРЕНДЫ ОТЧЕТНОГО ПЕРИОДА

ПОЛНЫЙ ТРЕНДЕЦ

Вот и наступил новый, 2014 год. Самое время оглянуться назад и вспомнить, что случилось в прошлом году. Ведь это поможет угадать, что нам стоит ждать от года грядущего.
Мы изучим самые значимые тенденции игровой индустрии, посмотрим, что нового год привнес в искусство создания игр, а также заглянем к программистам и поинтересуемся насчет технологий. И, конечно же, вспомним самые главные моменты каждого месяца 2013 года — двенадцать событий, которые изменили игровую индустрию.

НА КОНУ РЕПУТАЦИЯ!

Невероятно, но факт: игровая индустрия снова начала уделять значение репутации. Конечно, маркетологи какой угодно компании вам скажут, что для них репутация всегда стояла на первом месте, только говорить и делать — это разные вещи. Выдаивание брендов досуха? Было. Создание трэша типа игр по фильмам, в которых единственная ценность заключается в названии? Тоже было. А как душили честных пользователей защитами от копирования, все помнят? Как уж тут забудешь. Игнорирование интересов игроков, неприемлемая политика компаний, потоки маркетингового бреда — все это было в достатке. Игровые компании не без оснований считали себя королями положения и устанавливали собственные правила игры. Пользователи же были серой массой без права голоса, да и вообще без каких-либо прав, с одной только обязанностью — платить деньги. Настоящий рай для крупных издательств!

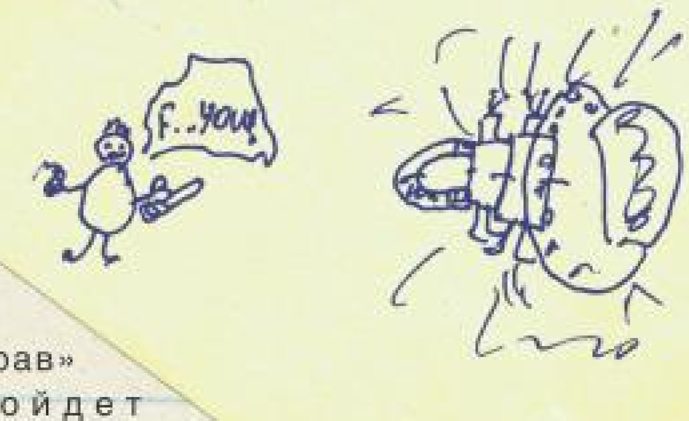
Сказка закончилась внезапно. Наступила эпоха Интернета. Теперь обидеть игрока стало чревато последствиями: один-единственный пользователь может излить свои обиды на каком-нибудь сверхпопулярном ресурсе, и его прочитают миллионы. А на что способна тысяча недовольных пользователей? Тысяча может запросто опустить рейтинг на Metacritic ниже плинтуса или привлечь внимание крупных игровых СМИ, а это уже серьезно. Миллион же недовольных пользователей способен изменить ни много ни мало имидж целой компании. Скажут, например, что Sony плюет на игроков, Microsoft кинула владельцев ПК, EA штампует трэш, а Activision, кроме Call of Duty, делать ничего не умеет, — и все, финиш, бегай потом по всей Сети с армией пиарщиков и доказывай, что ты не верблюд.

Именно 2013 год стал переломным. С одной стороны, игровое интернет-сообщество окрепло настолько, что игнорировать его голос стало просто невозможно, с другой — приход нового поколения консолей дал компаниям хороший повод сменить политику. За примерами далеко ходить не надо. Популярнейший на Западе сайт The Consumerist ежегодно проводит голосование «Худшая компания Америки». И кто побеждает в этой номинации второй раз подряд? Наша любимая Electronic Arts, обойдя Bank of America (с перевесом в 78% голосов, притом что репутация у Bank of America примерно как у Сбербанка России) и крупнейших американских провайдеров.

И пусть эксперты говорят, что EA не заслужила этот «почетный» титул, что основная масса проголосовавших пришла с форумов типа NeoGAF и Reddit, где обитает множество игроков… На ситуацию они все равно повлиять не смогли. Запороли запуск SimCity, убили серию Dead Space, хотите накормить пользователей микроплатежами? Получите заголовки «EA признана худшей компанией США» на всех информационных площадках, начиная от Forbes и заканчивая местными блогами. Результат — EA обещает исправиться, отменяет Online Pass, а под конец года шокирует общественность отменой почти готовой и хорошо раскрученной сетевой стратегии Command & Conquer на основании того, что альфа-тестерам она, видите ли, не приглянулась.

Sony так и вовсе сделала заботу о репутации частью своей корпоративной политики. Есть мнение, что пойти на этот шаг ее вынудил финансовый кризис: недостаток средств ограничил руководству компании пространство для маневров. Правда, популистские меры не всегда приносят ожидаемый результат, но так уж сложилось, что стратегия Sony сработала на все сто. В этом ей помог ее заклятый конкурент, компания Microsoft. Не заметив нового тренда, та по старинке ломанулась на рынок с лозунгом «Клиент всегда неправ. Мы знаем, как лучше!» — все помнят скандальный анонс Xbox One и не менее скандальную E3, где игроков порадовали новостями о регулярных онлайн-проверках, невозможности работы приставки без Kinect, цене в

В России тоже есть собственные тренды: западные разработчики MMO больше не хотят пользоваться услугами местных операторов. Онлайновый рынок стран СНГ стал достаточно прибыльным и стабильным, чтобы заниматься им без посредников.



Облачные вычисления уже нельзя назвать новым трендом, но за прошедший год эта тема получила много внимания: разработчики снова проявляют интерес к стримингу, облачные сервисы играют существенную роль в функционале новых консолей.

500 баксов, региональных ограничениях и других передовых возможностях Xbox One.

Тут-то игровое сообщество и показало свою настоящую силу. На Microsoft обрушился шквал негатива невиданных доселе масштабов. Началось все с негодующих игроков, затем к ним присоединились пресса и аналитики. Маркетологи Sony тоже не остались в стороне: воспользовавшись благоприятным моментом, они начали зарабатывать очки, выставляя конкурента в самом невыгодном свете. Компанию долго и со вкусом били тяжелыми предметами по голове, пока голова не отвалилась (под головой, понятное дело, подразумевается ушедший в отставку Стив Балмер), а сама Microsoft не покаялась в допущенных ошибках.

Это, пожалуй, самый важный и приятный тренд этого года. Кто-то хмыкнет и скажет, что все это ерунда, что никакого изменения отношения к себе он не почувствовал... И это вполне может оказаться правдой. Проблема в том, что работающие в России и странах СНГ компании, как всегда, отстают от мировых трендов — до них сермяжная правда фразы «клиент всегда прав» дойдет лишь через пару-другую лет. Хотя... Возможно, дело не в компаниях, а в нас? Может, это нам потребуется пара лет и пример западных игроков, чтобы мы научились отстаивать свою позицию?

ЗАКОН И ПОРЯДОК

Лет через десять-двадцать о нынешних временах будут вспоминать с теплотой и ностальгией. Многие этого пока не понимают, но с момента зарождения игровой индустрии все мы живем в условиях Дикого Запада: незаконные клоны приставок, джейлбрейки и чип-моды, торренты и эмуляторы, хакеры с пиратами. Но эти золотые времена постепенно подходят к концу, и начинается время Закона и Порядка. Сначала расправились с пиратами — они до сих пор есть, и их много, только мало кто нынче принимает флибустьеров за вселенское зло. Эксперты и раньше говорили, что пираты не особо влияют на продажи игр, а теперь, когда научились делать принципиально невзламываемые игры (типа SimCity и Diablo 3), это стало очевидным.

Разработчики внезапно осознали, что винить в низких продажах стоит только себя, и уже не спешат ставить на свои игры непреодолимые барьеры: во-первых, это дорого, во-вторых, пираты могут приносить пользу, увеличивая аудиторию игры и, как следствие, ее известность и популярность. Среди игроделов наблюдается массовый отказ от DRM и систем онлайн-паспортов.

Пока пираты еще существуют, но рано или поздно игровая индустрия полностью уйдет в онлайн, тогда проблема вымрет сама собой. Такое уже случалось: в конце прошлого века пираты копировали не только игры, но и приставки (знаменитая «Денди» не более чем клон NES), однако очень скоро консоли стали слишком сложны для кустарного производства, и клонированные платформы моментально стали достоянием прошлого.

Если кто-то думает, что по завершении анархического периода наступит всеобщая демократия, то ошибается. Скорее уж наступит тоталитарная диктатура компаний, которые получат возможность навязывать игровой об-

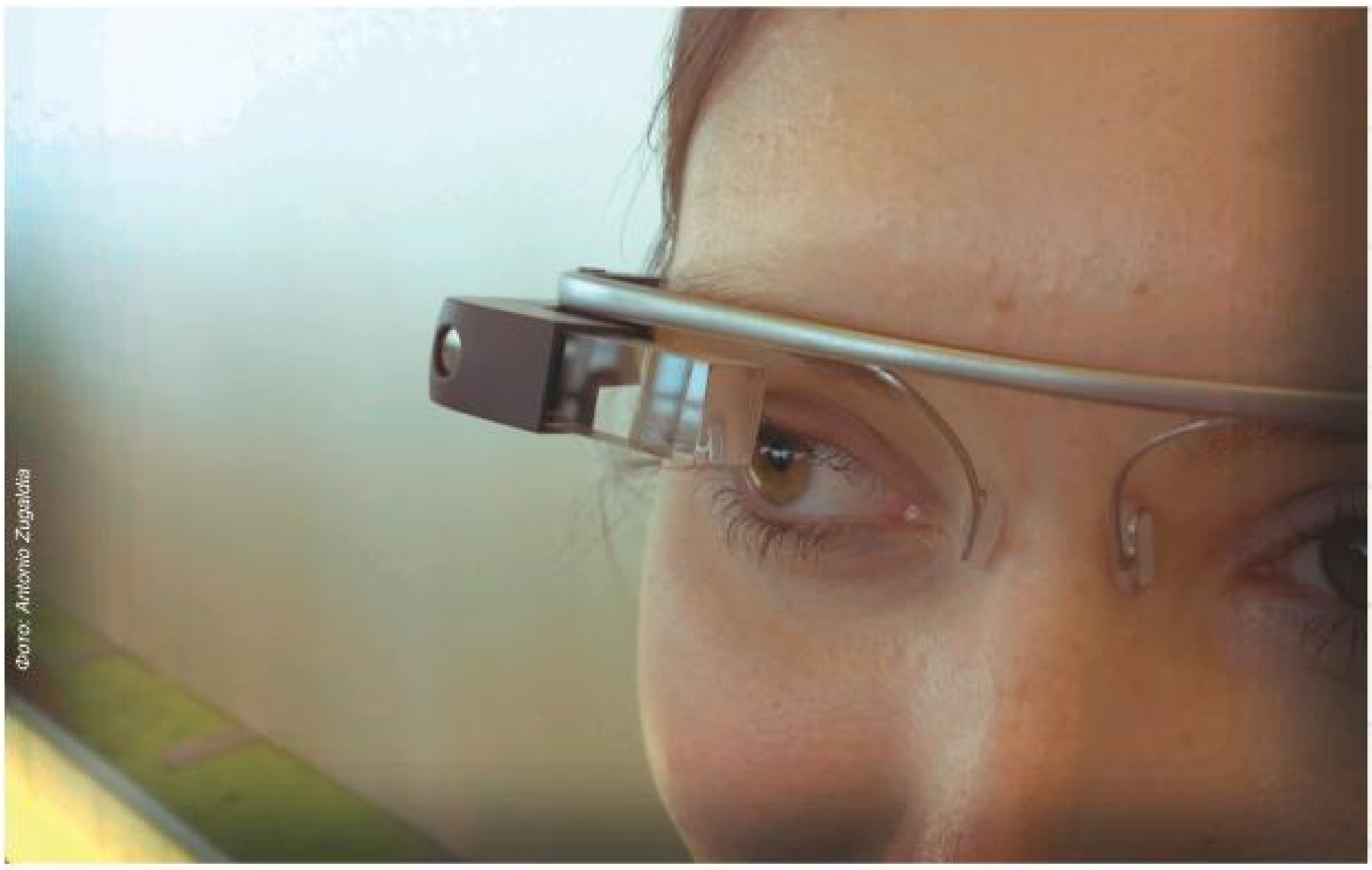
Разработка игр дорожает, зато консоли дешевеют: если в 2006 году покупка PS3 за тысячу долларов напоминала скорее ограбление, чем честную сделку, то теперь PS4 уже на старте стоит дешевле некоторых смартфонов.

щественности свои правила. Например, Google ввела на YouTube систему распознавания контента: если ваши материалы используются в чужих видео, то их создатели обязаны платить вам копеечку. Система только введена, но первые игровые компании — EA, Nintendo и другие — уже воспользовались предоставленными им возможностями. Больше всего пострадали доморощенные интернет-обзорщики, или, как их еще называют, летсплейщики, для которых ведение своего YouTube-канала было единственным источником заработка.

Теперь для них наступили тяжелые времена. Вставил в видео кусок официального трейлера или запись кат-сцены? Деньги за рекламу автоматически уходят издателю. Добавили для красоты отрывок из фильма? Деньги уходят в Голливуд. Поставили в качестве фона музыку? Деньги уходят звукозаписывающей компании. Просто записали геймплей, но там на схватке с боссом играла какая-то мелодия? Деньги опять-таки уходят ее авторам. Даже если соблюсти все правила и выложить голый геймплей в гробовой тишине, все равно придется подавать заявку и ждать день-два, пока ее примут.

Что важнее, эта система стала эффективным средством цензуры. Все ролики по играм принадлежат разработчикам, и если им это видео не понравится — они имеют право его удалить, причем пользуются этим правом вовсю. Когда, например, Take-Two удаляет видео со спойлерами Grand Theft Auto 5, это еще можно понять. Когда компания Wild Games Studio сама раздает летсплеерам копию своей игры Day One: Garry's Incident, а затем запрещает неугодные обзоры — это уже скандал. Но с точки зрения закона все чисто: прав тот, у кого, хм, больше прав.

Во что все это выльется, предсказать сложно. У компаний впервые появились столь мощные рычаги давления, и пока неясно, как ими будут распоряжаться. Единственное, что может сдержать диктаторские замашки, — это забота о репутации. Как мы уже писали выше, влияние интернет-сообщества постоянно растет, поэтому компаниям волей-неволей приходится держать себя в рамках приличий. Тем не менее эпоха анархии и вседозволенности все же подходит к концу.



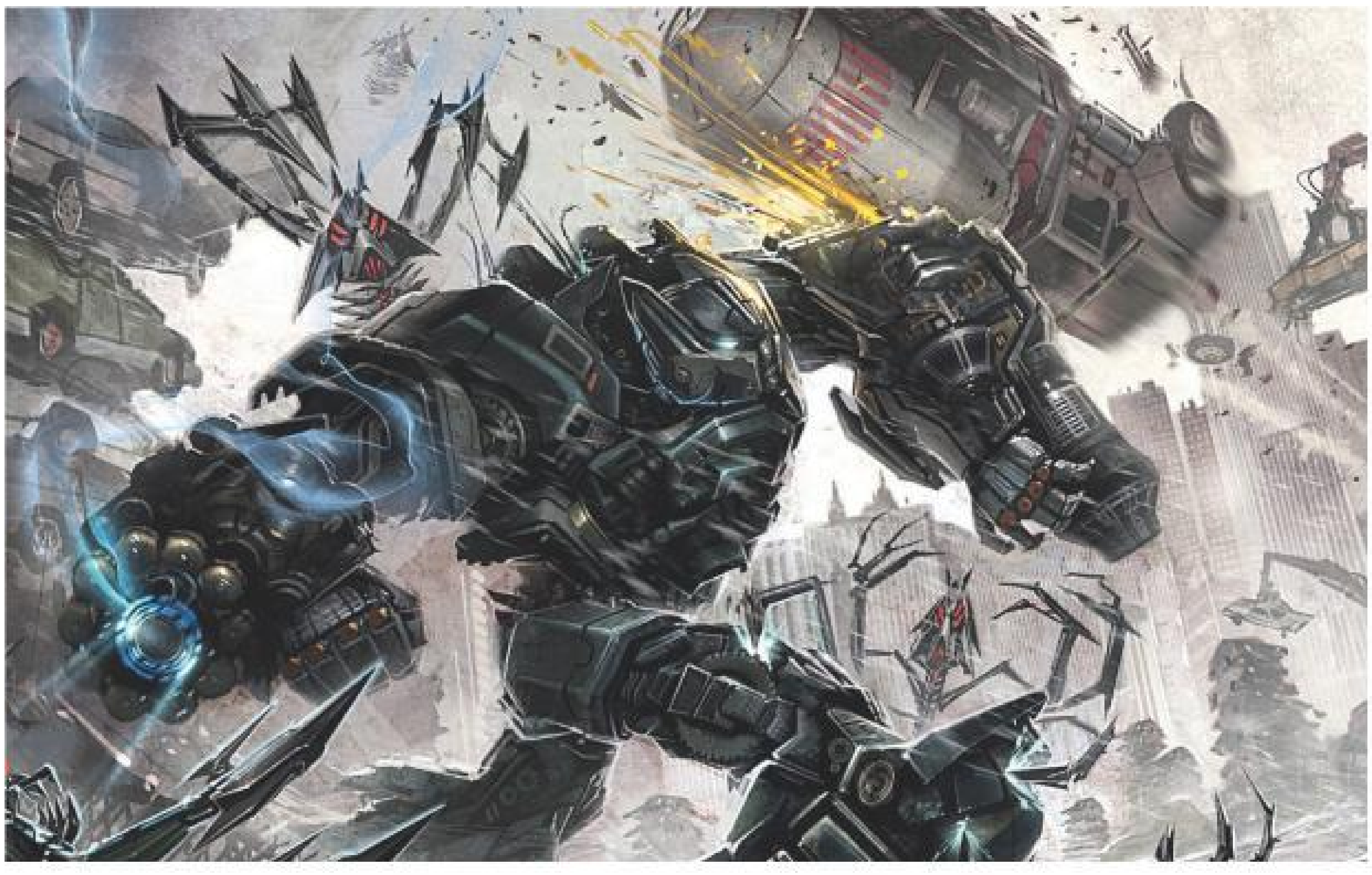
Владельцев портативных консолей играми с дополненной реальностью давно не удивишь, но есть мнение, что настоящий расцвет этой технологии еще впереди. Тот же Google Glass может показаться не более чем гаджетом, но некоторые видят в нем перспективную игровую платформу.

ААА!!! ААА!!!

В этом году сохранилась печальная тенденция к сокращению количества игр ААА-класса. Гонка бюджетов, начавшаяся с выходом PS3 и Xbox 360, уже нанесла индустрии непоправимый ущерб: практически полностью уничтожен сегмент среднебюджетных игр, издатели крайне неохотно соглашаются на раскрутку новых брендов, предпочитая выпускать бесконечные сиквелы. К сожалению, гонка эта еще не закончена и улучшения ситуации пока не предвидится. Пусть стоимость разработки для PS4 и Xbox One выросла не так драматично, как в случае с их предшественниками, но все-таки выросла, а это значит, что в ближайшем будущем крупнобюджетных игр станет еще меньше.

Типичное издательство вполне может позволить себе потратить 15-30 миллионов на разработку и минимум столько же на рекламу. Раньше этого хватало, чтобы создавать топовые продукты, во многих случаях гарантирующие прибыль. Но теперь это чистая рулетка. Хуже того, выбор ограничивается двумя вариантами — или сыграть в убыток, или же получить небольшую прибыль. Главный приз выиграть почти нереально, так как его гарантированно заберут гиганты с бюджетами от 100 миллионов долларов и выше. Понятно, что желающих принять участие в таком «розыгрыше» становится все меньше и меньше с каждым годом.

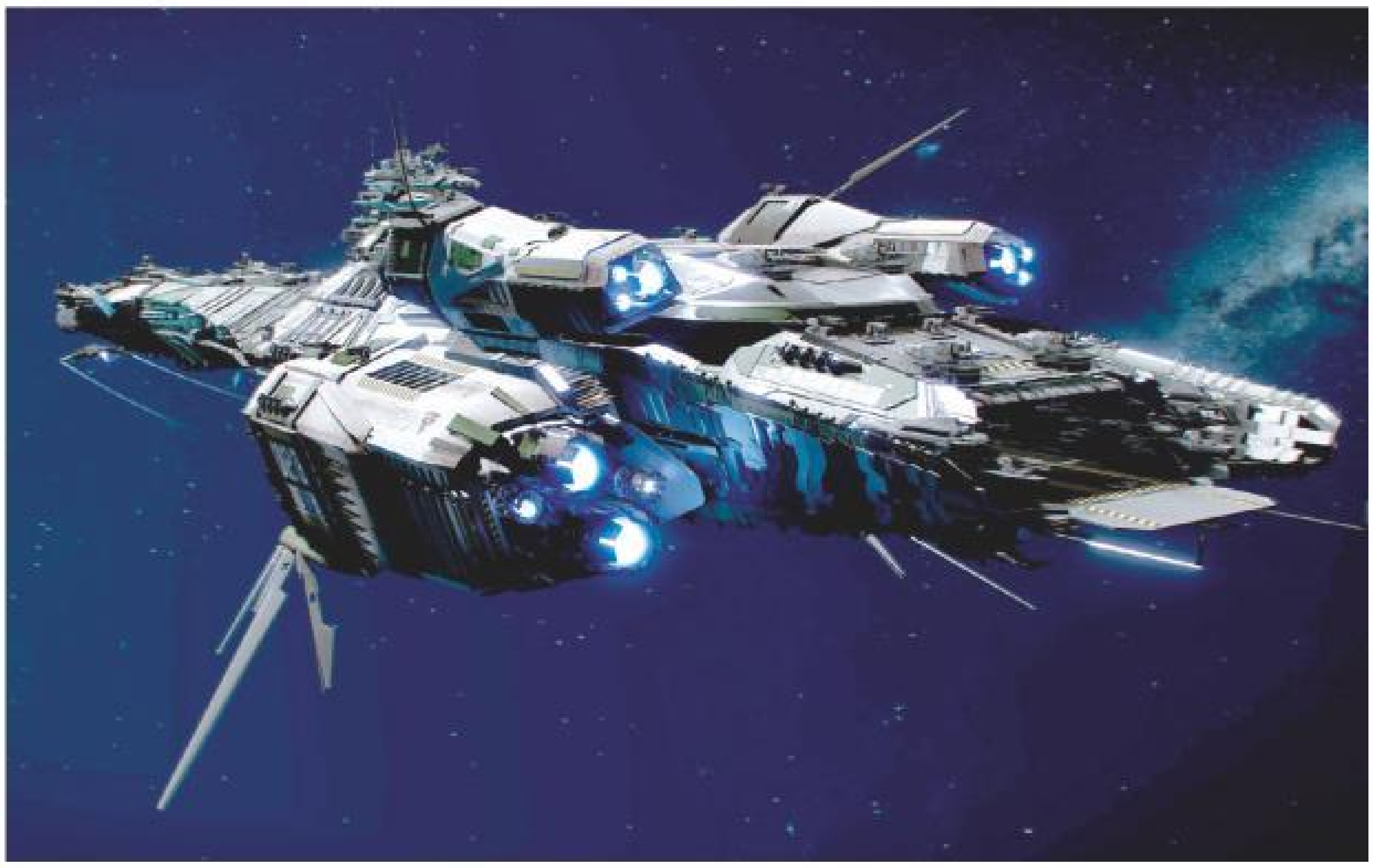
Более того, в 2013-м стабильность начали терять даже самые известные и успешные участники рынка, начиная с Call of Duty и заканчивая Assassin's Creed. Одни считают, что это дело временное, а другие — что терпение игроков, доселе считавшееся неисчерпаемым ресурсом, все-таки закончилось.



Сокращение количества игр ААА-класса, конечно, вещь неприятная, но не смертельная. Более того, в этой ситуации можно найти свои плюсы. Чем меньше дорогого ширпотреба, тем легче хорошим нишевым играм с интересными идеями найти своего потребителя. Глядишь, так и рынок среднебюджетных игр возродить смогут.

ИЗДАТЕЛЬСТВА ИСЧЕЗАЮТ

В нашем списке модных трендов вы не услышите серенады в адрес инди-студий. Да, в этом году инди пробрались на консоли, заполонили чарты и стали чуть ли не основной движущей силой индустрии. Однако рас-



Мы думаем, что под «инди» теперь стоит подразумевать маленькие нишевые проекты. Взять, к примеру, Криса Робертса с его Star Citizen. Полномасштабная MMO с бюджетом более $35 млн! Хотите бейте, хотите режьте, но назвать это «инди» у нас язык не поворачивается.

цвет инди-движения — новость вчерашняя, а в этом году обозначился новый тренд: традиционные издательства потеряли свою актуальность. Для начала разберемся с терминами. Инди-студии — это те, кто сами делают игры и сами их продают. Издатель же сам игры не делает, но помогает делать их другим — дает деньги, обеспечивает рекламу, договаривается с торговыми сетями, печатает диски и развозит их по магазинам. И вот удивительно: таких издателей больше не осталось!

Посмотрите на EA, Activision, Take-Two, Ubisoft и другие компании. Их по привычке называют «издательствами», но большую часть своих игр они делают сами, с помощью внутренних студий. Поэтому современные издательства — не более чем обычные разработчики. Очень большие, объединяющие под своим крылом десятки коллективов, но все-таки разработчики. Взять, к примеру, Wargaming. Тоже очень большая компания с более чем двумя тысячами сотрудников и кучей офисов, купила несколько фирм, имеет в активе не одну игру и еще больше разрабатывает прямо сейчас. Чем она отличается от той же Activision? Да ничем.

Поэтому термин «издательство» сейчас используется скорее по привычке, да еще потому, что крупные компании все еще продолжают изредка сотрудничать с независимыми студиями. EA, например, издает игры Crytek, японские издательства частенько работают с местными командами разработчиков. Но таких примеров становится все меньше и меньше, а само понятие «инди-разработчик» теряет свой изначальный смысл. Когда Activision выкупила свои акции у находящейся в кризисе материнской компании, французского медиахолдинга Vivendi, многие шутили, что теперь она тоже стала инди.

Чем больше индустрия уходит в онлайн, тем меньше нужны издатели. Больше не требуется опыт работы с розницей, не надо печатать горы дисков. Деньги можно найти у инвесторов, благо они не отберут права на игру и не пришлют зануду-продюсера, который будет указывать, что делать. Для рекламы и пиара можно нанять специальное агентство или же заняться этим делом самому, для тестирования и локализации подрядчиков найти тоже несложно. Так работать гораздо прибыльнее и эффективнее — не надо кормить раздувшийся бюрократический аппарат издательств. Хотя и риски тоже возрастают. Но это обычная плата за самостоятельность.

ВЫВЕДЕНИЕ ГИБРИДОВ

Индустрия ведет поиск оригинальных бизнес-моделей. Так как все давно придумано до нас, что-то принципиально новое придумать не получается, поэтому разработчики занялись скрещиванием старых и выведением интересных гибридов. 2013 год прошел под знаком «пеймиума», то есть платных игр с микроплатежами. Первым заметным экспериментом в этой области стал Dead Space 3. Electronic Arts не утерпела и решила сорвать куш раньше всех, только вместо куша получила кукиш, — недовольные пользователи не любят поощрять чрезмерно инициативных издателей, особенно если эти инициативы бьют по их карману. Dead Space 3 раскритиковали так, что отбили у EA желание развивать серию вообще: хотя официальных заявлений на этот счет не было, по слухам, издатель надолго положил бренд под сукно.

Если бы EA подождала, реакция могла бы быть совсем иной. Вышел Gran Turismo 6 от Sony, целая плеяда игр от Microsoft — Ryse: Son of Rome, Forza Motorsport 5, Powerstar Golf, Crimson Dragon. Игрокам волей-неволей пришлось смириться с тем, что теперь с покупкой игры их траты только начинаются. Ускоренная прокачка, бонусы, плата за косметические плюшки... Полный набор приемов из мира free-to-play вдобавок к привычным $60. Не стоит заранее запасаться тухлыми яйцами и помидорами. Издатели пошли на этот шаг не от непомерной жадности, просто у них нет особого выбора.

Помните, что мы писали о сокращении количества игр класса AAA? Бюджеты растут, а вот количество игроков увеличиваться

Если вы думаете, что $60 за игру мало только крупным издателям, то вы ошибаетесь. Некоторые инди им еще и фору дадут. Создатели Elite: Dangerous запросили за доступ в альфа-версию игры 200 фунтов, то есть примерно 11 тысяч рублей.

не спешит. А цена игр так и вовсе падает. И речь идет не о давлении со стороны дешевых инди-проектов, мобильных платформ и диких распродажах на Steam. Благодаря инфляции дешевеют даже традиционные диски за $60: если верить статистике, лет десять назад на эти деньги можно было купить столько же, сколько сейчас на $77. Поэтому, как бы ни странно это звучало, издатели стараются ради игроков — крутятся, как хомячки в колесе, стараются урвать лишнюю копейку где только можно, чтобы иметь возможность и дальше делать крупнобюджетные игры.

Кроме «пеймиума», в 2013 году вывели еще один гибрид. Официального названия еще не придумали, поэтому мы такие игры так и зовем — «гибридные». Если в основе «пеймиума» лежат платные игры, которые подсмотрели фокусы у бесплатных собратьев, то с гибридными все ровно наоборот. Это бесплатные MMO с одиночными сюжетными кампаниями — платными, бесплатными, в виде DLC или «основного блюда». В качестве свежих примеров можно привести Path of Exile и War Thunder. Первая по геймплею является типичным офлайновым дьяблоидом, а во второй, кроме сессионного PvP, есть платные одиночные кампании.

EA взяла удар на себя, введя в Dead Space 3 микроплатежи еще в начале 2013 года. Это сейчас все привычные, а тогда разработчикам так намяли бока, что у нас появились серьезные опасения за будущее серии.

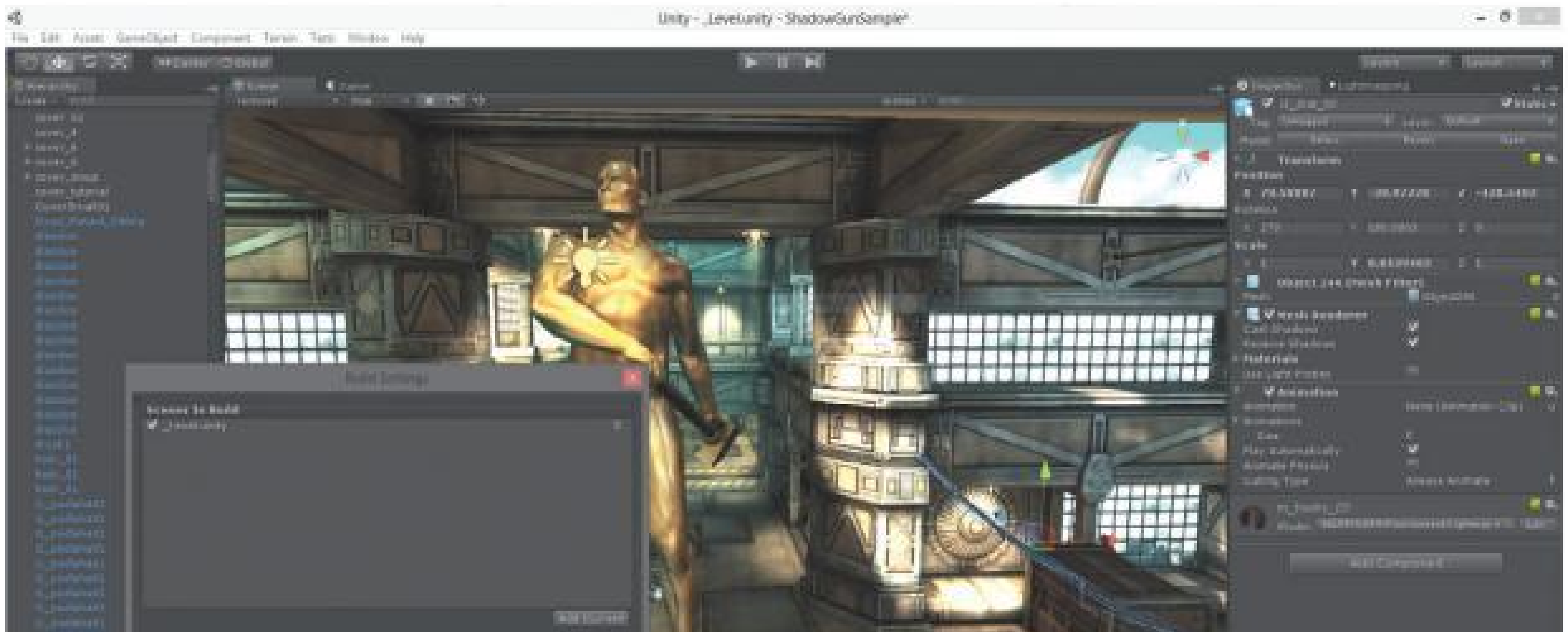
ГЕЙМДИЗАЙН

От трендов игровой индустрии переходим непосредственно к играм. Старые консоли слишком зажились на этом свете, а посему развитие игр последние лет пять шло черепашьими темпами. Но теперь ситуация начинает меняться. Выставка E3 определила наиболее популярные тренды предстоящего сезона, и первым из них стала мода на игры с открытым миром. Разработчиков можно понять. PS3 и Xbox 360 из-за катастрофической нехватки оперативной памяти долгие годы держали их на голодном пайке. Делать игры с открытым миром было очень сложно и дорого — приходилось разрабатывать систему стриминга данных, которая динамически подгружала мир с медленного винчестера (а порой вообще с оптического диска) по мере продвижения игрока. Теперь же все просто: запихнул в оперативку целый уровень, отвернулся к стенке и захрапел.

Не последнюю роль наверняка сыграло и то, что наиболее популярные игры последних лет были именно с открытым миром — Assassin's Creed, Batman: Arkham Asylum, The Elder Scrolls, GTA и прочие. В то время как успех коридорных шутеров ограничился триумфом Call of Duty и Battlefield, которым, как мы упоминали выше, в этом году тоже изрядно поплохело. Поэтому, любители открытых миров, ликуйте. Вас ждет Metal Gear Solid 5, The Witcher 3, Dying Light, The Crew, Destiny и много чего еще.

Вторым трендом стал взрывной рост поддержки второго экрана. Впрочем, пока это скорее из разряда «чтобы было», потому как реальной необходимости в нем сейчас нет. Просто добавить поддержку мобильников и планшетов оказалось не так уж и сложно, плюс сработал стадный инстинкт. Сначала вторым экраном обзавелась Wii U, затем испугавшиеся Sony и Microsoft с испугу анонсировали свои Remote Play и Smart Glass, ну а потом подтянулись все остальные участники рынка. Подтянулись, а вот интересно задействовать второй экран так и не придумали, поэтому используют его для хоть и приятных, но малозначимых вещей — отображения карты, инвентаря, мини-игр и пр.

Ничего, пройдет пара лет, и наверняка придумают что-нибудь. Даже сейчас есть любопытные идеи — например, второй экран можно использовать не в качестве альтернативного, а в качестве основного. Пока все играют в шутер, кто-то может выполнять роль командира и отдавать приказы с планшета, на котором отображается тактическая карта. Что-то похожее есть в Battlefield 4 и The Division, но вау-эффекта пока не производит. Ждем новых идей!



О том, насколько важно упрощение разработки игр, наглядно свидетельствует движок Unity. Простой, мощный, почти бесплатный. Некоторые говорят, не будь его — не было бы и того расцвета инди-движения, что мы наблюдаем сегодня.

ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ

Мы уже говорили, что растущая стоимость разработки привела к сокращению игр AAA-класса. Но не стоит думать, что индустрия просто сдалась и подняла лапки кверху. Нет, она ищет новые пути для сокращения расходов и повышения качества игр. Работы идут сразу по трем направлениям. Первое, самое перспектив-

Благодаря пользовательскому контенту EverQuest Next может стать настоящей бомбой. Воксельный движок игры и мощный редактор открывают просто умопомрачительные возможности для творчества.

ное — дать игрокам возможность самим создавать себе контент. В свое время подобный подход уже изменил лицо Всемирной паутины — социальные сети, блоги, «Википедия», видеосервисы типа YouTube и множество других проектов доказали, что одна голова хорошо, но семь миллиардов гораздо лучше.

Теперь пришла пора применить тот же подход в играх. Маленькая студия может позволить себе команду в десятки человек, большая — в пару сотен. Фабрики по производству крупных брендов вроде Call of Duty или Assassin's Creed могут достигать тысячи человек. Многомиллионная аудитория игроков может породить десятки тысяч энтузиастов, делающих на халяву контент самого высокого качества. Началось все довольно давно, с выхода LittleBigPlanet и Minecraft, но вся остальная индустрия опомнилась только сейчас.

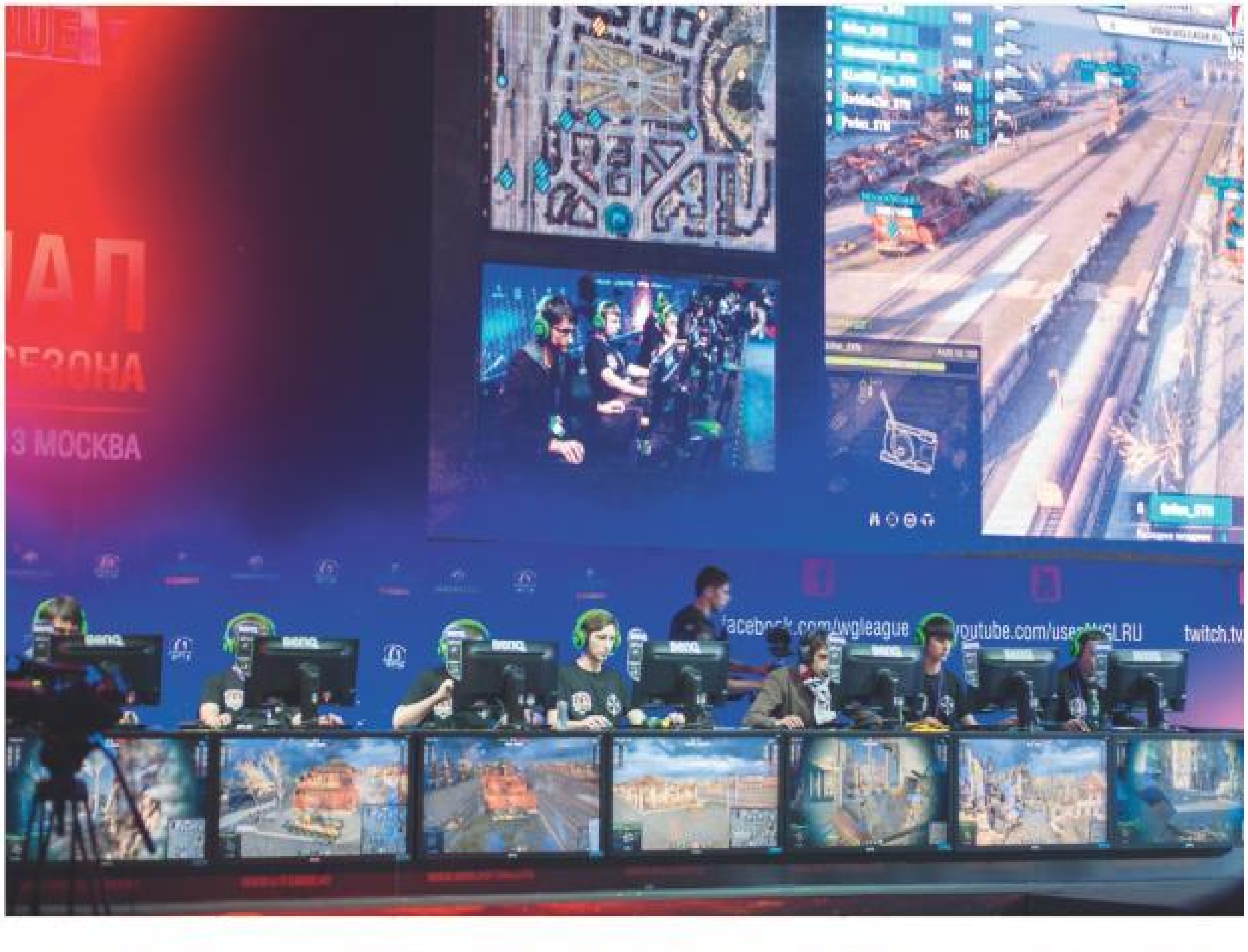
Поэтому весь 2013 год студии анонсировали игры с пользовательским контентом. Это и Project Spark, наследующий идеи LittleBigPlanet, и эпичный EverQuest Next, обещающий просто невероятные возможности для творчества, и довольно интересный клон Minecraft под названием Trove от Trion Worlds, и еще множество других проектов, в том числе и от инди-студий. Кое во что можно поиграть и сейчас — ролевой экшен The Mighty Quest for Epic Loot, где каждый может построить собственное подземелье или наведаться в подвалы к соседям, или Neverwinter, где есть мощный редактор для создания собственных квестов.

Второе направление по удешевлению разработки игр тесно связано с первым: компании активно работают над упрощением средств разработки. В самом начале игры писались с нуля, затем начали использовать общие библиотеки, потом наступила эра унифицированных движков, а теперь к ним прилагаются все более и более простые редакторы в стиле «что вижу, то и получаю». Теперь геймдизайнеру не надо отвлекать программистов и вместе с ними копаться в бесконечных строчках кода, чтобы создать уровень. Теперь он может сделать все сам: зашел в программу, кликнул мышкой — поставил скамейку, кликнул пару раз — рядом выросло дерево и загорелся фонарь. Так, когда в Rockstar выпустили редактор для GTA Online, то сообщили, что в нем есть некоторые инструменты, которыми пользовались они сами. И это в консольной игре, заточенной под геймпады!

И, наконец, есть еще и третий путь — процедурная генерация. Сложно назвать его «новым трендом», потому что прием был известен еще на заре игровой индустрии. Компьютеры тогда были слабыми, памяти не хватало, поэтому часто вместо того, чтобы создавать целый уровень, девелоперы закладывали в компьютер формулы, по которым он мог бы построить этот уровень сам, прямо на ходу. Например, в Elite запихали в двадцать два килобайта систему из двух тысяч звезд (!), а UFO: Enemey Unknown 1994 года автоматически генерировала карты для тактических сражений.

Но потом разработчики начали обходить процедурную генерацию стороной: ресурсов (как компьютерных, так и финансовых) стало хватать, чтобы делать уровни вручную. Да и времена изменились — сюжет стал играть более важную роль, а кат-сцены процедурным генератором так просто не наделаешь.

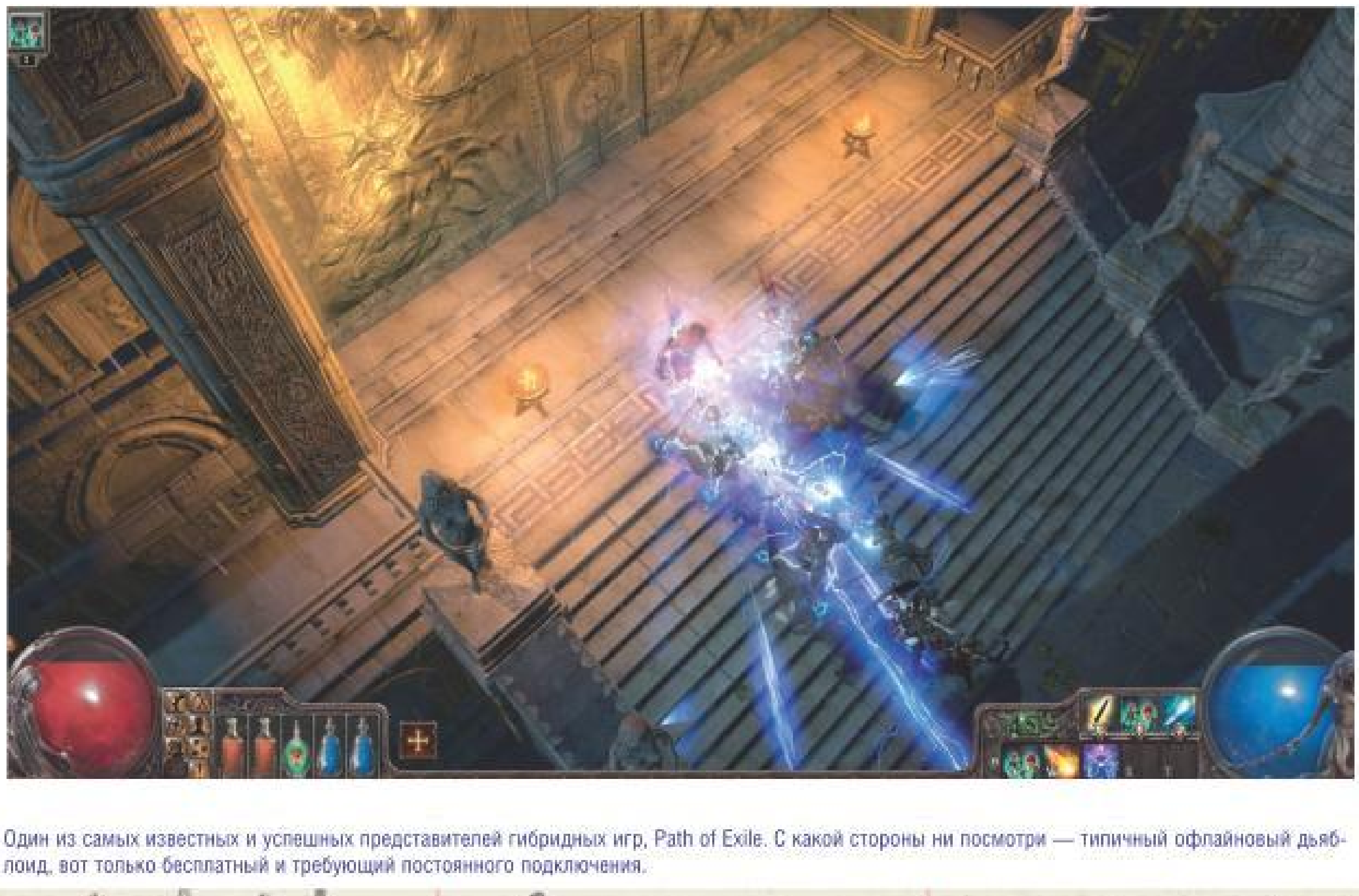
И вот теперь, много лет спустя, растущие бюджеты снова заставили разработчиков вспомнить старые приемы, но уже на новом уровне. Во-первых, технология процедурной генерации отлично сочетается с идеей пользовательского контента, для примера достаточно вспомнить тот же Minecraft. Сначала компьютер автоматически строит для игрока песочницу, а затем тот начинает ее облагораживать, создавая уникальный мир «ручной работы». Во-вторых, современные технологии позволя-



Сегодня может показаться удивительным, что чемпионат по League of Legends собирает больше людей, чем футбольные чемпионаты, но на самом деле это только начало. Аудитория киберспорта растет уже десять лет и останавливаться не собирается.

Время покажет, приживется в играх второй экран или нет. Идея интересная, но сколько таких интересных идей полегло в битве с суровой реальностью!

Открытый мир интересен еще и тем, что отлично сочетается с процедурной генерацией. Подойдя к созданию такого мира с умом, можно сильно удешевить процесс разработки, дав игрокам воистину бесконечные просторы для исследований.



Один из самых известных и успешных представителей гибридных игр, Path of Exile. С какой стороны ни посмотри — типичный офлайновый дьяблоид, вот только бесплатный и требующий постоянного подключения.

ют с помощью процедурной генерации собирать по кирпичикам целые вселенные, со звездами, астероидами и огромными неизведанными планетами со своей флорой, фауной и миллионами квадратных километров пространства, как в анонсированном недавно No Man's Sky.

Планеты эти никто не видел, так что можно создавать что угодно. Однако при создании реалистичных объектов задача многократно усложняется, потому что любая фальшь видна сразу. Тем не менее уже имеются движки, позволяющие генерировать модели домов и даже целые города. Да и прикрутить квесты и сюжетную составляющую к сгенерированному компьютером миру тоже возможно. Правда, до игр эти технологии пока не добрались, но первые ласточки уже полетели.

Онлайновый мир

Про уход игровой индустрии в онлайн писали столько раз, что у этой темы успела отрасти борода. Только одно дело писать об этом и готовиться к приходу цифровой эпохи, но совсем другое — жить в ней.

Выход нового поколения консолей вполне можно принять в качестве пограничного знака, разделяющего две эпохи развития игровой индустрии. Продажи физических носителей — дисков, картриджей — еще будут несколько лет играть заметную роль в доходах издателей, но теперь это уже достояние прошлого.

Игроки постепенно привыкают, что с покупкой игры, пусть даже и на диске, приходится в первый же день докачивать патчи, причем порой не на десять-двадцать мегабайт, а сразу этак на гигабайт. И пусть даже кто-то по этому поводу сильно возмущается, ничего уже не изменить. Игровой мир эволюционирует и начинает менять мир реальный. Если раньше онлайн ассоциировался только с жанром MMO, то теперь он везде, это новый стандарт для всех сфер игровой жизни.

Сначала была интеграция с социальными сетями, в этом году необычайно популярным стало использование сервиса Twitch, превращающего компьютер в ваш персональный телеканал: нажатием пары кнопок можно показать всему миру, как вы играете! В 2013 году Twitch посещало порядка 50 миллионов человек в месяц. Транслировавшийся в онлайне киберспортивный чемпионат по League of

Процедурная генерация позволила маленькой инди-команде создать в No Man's Sky целую вселенную. «Позабыты хлопоты, остановлен бег, вкалывают роботы, а не человек».

В последнее время на рынке появляется все большее количество игр с кросс-платформенным мультиплеером. Правда, это не тренд сам по себе, а лишь признак того, что барьеры между платформами постепенно исчезают. На скриншоте — Dragon Eternity, работающая на iOS, Android и браузерах.

Даже консоли стараются соответствовать модным трендам: онлайн везде и всюду, поддержка стриминга, запись игровых сессий на видео, облачное хранение данных. Вот только приучить привыкших к офлайну консольщиков ко всему этому будет непросто.

Legends собрал невероятную аудиторию в 32 миллиона зрителей, обогнав многие виды настоящего спорта. Например, финал Кубка Стэнли 2013 тоже показал в этом году самые большие телерейтинги за всю свою историю, но фанатов хоккея оказалось куда меньше фанатов LoL — всего 8 миллионов человек.

ТЕХНОЛОГИИ

Все кризисы работают по одной схеме. Сначала плохо становится всем, потом слабые и уставшие отмирают, их место занимают молодые и сильные, и все возвращается на круги своя, но уже на качественно новом уровне. С игровой индустрией все так же: затянувшийся кризис волей-неволей заставил участников рынка шевелиться, искать новые рынки и способы привлечь внимание игроков.

2013 год ознаменовался стремительным ростом числа платформ. Одних только мобильных консолей анонсировали и выпустили с полдесятка: OUYA, M.O.J.O., NVIDIA Shield, GameStick, GamePop и др. На просторах ПК тем временем серьезную заявку на превращение в игровую платформу сделал Linux, с помощью Valve и ее SteamOS замахнувшийся на монополию Windows. Но самой интересной и перспективной затеей стоит признать очки виртуальной реальности Oculus Rift — авторы заявили, что они хотят продвигать их не только как устройство, но и как игровую платформу, заводя связи с разработчиками и создавая специальные игры, заточенные под виртуальную реальность.

Кстати, об очках. Многие посмеются, но в игровой индустрии есть вполне серьезное и обоснованное мнение, что очки дополненной реальности Google Glass тоже могут стать весьма интересной платформой, причем для нее уже пишут первые игры вроде «Морского боя», управляемого голосом. В обычное время разработчикам такая мысль и в голову бы не пришла, но начинающийся кризис на рынке мобильных игр заставляет их заранее искать пути отступления. Как видим, кризисы и в самом деле являются отличными инкубаторами для разного рода нестандартных и порой даже немного сумасшедших идей. Прямо кузница креатива!

ЯНВАРЬ — КОНЕЦ THQ

Год начался с жизнеутверждающего события — компания THQ была успешно пущена с молотка. На аукционе издатели с удовольствием поторговались за останки своего бывшего коллеги. Wargaming даже хотела прикупить по случаю студию Relic, благо отдавали совсем дешево, за двадцать пять миллионов долларов с копейками, но не успела принять участие в торгах. Студия ушла под крыло SEGA.

Каждый раз при смене поколений и сопутствующем кризисе одно-два крупных издательства отдают богу душу, так что в произошедшем нет ничего необычного — THQ просто стала первой жертвой на алтаре новой эпохи. И, может статься, не последней.

Издатели старой формации уже не нужны, а в роли разработчиков сильно проигрывают мелким компаниям по эффективности работы из-за слишком раздутого штата. Единственное их преимущество — это накопленные ресурсы, дающие запас прочности, позволяющие играть на недоступном для многих рынке крупнобюджетных проектов. Но и здесь не все ладно: игроки устают от бесконечных сиквелов, и, несмотря на сокращение количества ААА-игр, конкуренция между ними остра как никогда. Игра на вылет!

ФЕВРАЛЬ — PLAYSTATION 4

Во времена PS2 Sony была королем рынка, но к 2013 году растеряла былые преимущества, а потому с запуском новой консоли у руководства просто не было права на ошибку. И компания справилась со своей задачей.

Сейчас, оглядываясь назад, стоит признать, что Sony удалось сделать невозможное. Анонс PS4 был проведен блестяще — выступили первыми, на квартал опередив Microsoft, при этом рассказали достаточно, чтобы привлечь внимание, но главные козыри не раскрыли, оставив их в качестве резерва для настоящей битвы.

Однако главные моменты были озвучены: PC-архитектура, ориентация на разработчиков и намерение активизировать работу с независимыми студиями. Так что начавшаяся через пару недель конференция GDC 2013 прошла под знаком PS4.

МАРТ — ИСХОД

Весна 2013 года началась с небольшого потрясения: сразу два руководителя крупнейших издательств, глава Square Enix Ёити Вада и президент Electronic Arts Джон Ричителло, подали в отставку. Причина одна и та же — компании показали рекордные убытки, после чего оба руководителя решили, что с них хватит, и самоустранились. У руля EA встал глава EA Sports и сервиса Origin Эндрю Уилсон, а Square Enix возглавил Ёсукэ Мацуда, бывший финансовый директор компании.

Впрочем, оба экс-президента без работы не остались, каждый занимает по несколько важных постов, а Ричителло так и вовсе обернулся для журналистов настоящей находкой: покинув EA, он стал совсем другим человеком — ругает жадность, призывает разработчиков не делать трэш, не заниматься дойкой брендов и обеими руками голосует за инновации.

Фото: Dean Takahashi

АПРЕЛЬ — В ГОСТЯХ У ЛУКАСА

Как Новый год встретите, так его и проведете. Начавшись с потрясений, 2013-й редко баловал нас светлыми моментами, зато катастроф было сколько угодно. Самым заметным событием апреля стало закрытие компанией Disney собственной студии LucasArts. Казалось бы, зачем закрывать студию, если ты купил ее всего полгода назад, заплатив четыре миллиарда долларов? Все просто. Disney многие студии были вовсе не нужны, корпорация хотела лишь права на вселенную «Звездных войн» и киностудию Lucasfilm, игровое же подразделение интересовало ее меньше всего.

Disney очень долго пыталась прорваться на игровой рынок, скупала студии, пыталась делать и казуалки, и серьезные игры, но все было тщетно. Сейчас игровое подразделение компании практически прекратило свое существование и лишь поддерживает проект Disney Infinity — по мнению экспертов, если провалится и он, игровая карьера Disney завершится навсегда. Поэтому, получив на руки студию со штатом в 150 человек, руководство предпочло от нее избавиться: и так-то с играми не ладится, а уж начинать всерьез лезть в бизнес в момент смены поколений консолей, в самый разгар кризиса... Лучше кино поснимать.

МАЙ — XBOX ONE

Просим всех на минуту встать и снять головной убор: объявляется минута молчания в память о трагическом анонсе Xbox One. Вероятно, Microsoft планировала держать всех в неведении до последнего, затем обрушить на головы пользователей массированную пиар-кампанию, а после добить тех, кто выжил, ударной презентацией на E3. По плану все пользователи должны были находиться в состоянии экстаза и дрожащими руками оформлять миллионы предзаказов. Вышло все ровно наоборот. Публика приняла нововведения в штыки, так что чем больше старались пиарщики — тем громче поднимался вой обескураженных пользователей.

Позже представители компании признались, что такая реакция их просто шокировала. Хотя было бы чему удивляться. Кто же проводит анонс консоли без игр? Понятно, что E3 скоро, но ведь первое впечатление — самое важное. А первое впечатление от Xbox One было крайне негативным. Ошибки в проектировании (медленная память, более слабые комплектующие по сравнению с PS4), отсутствие информации об играх, множество странных ограничений, а также следящий круглые сутки за пользователем неотключаемый Kinect.

ИЮНЬ — E3 2013

E3 2013 стала самой крутой выставкой за очень долгое время — таким шоу нас радовали, кажется, только в 2006 году, когда выходило прошлое поколение консолей. На ринге должны были столкнуться два тяжеловеса, Sony и Microsoft, причем битва обещала быть столь грандиозной, что Nintendo даже отменила свою пресс-конференцию. Руководство логично рассудило — если уж нельзя переплюнуть, то и деньги тратить не стоит.

Накал битвы и ее результаты превзошли все ожидания. Если для Sony выставка стала триумфом, то для Microsoft она обернулась настоящим кошмаром. Начавшиеся после анонса Xbox протесты переросли в настоящее восстание, заставив компанию полностью пересмотреть свою политику. Xbox One лишился необходимости регулярно выходить в онлайн, Kinect сделали отключаемым, убрали множество других ограничений. Прямо скажем, Sony переборщила, поощряя травлю конкурента. Поддержи она его тогда, сейчас бы мы имели слабый Xbox One и сильную PS4, но смена политики Microsoft уравняла шансы приставок. Перестарались!

ИЮЛЬ — MICROSOFT МЕНЯЕТ КУРС

Начавшаяся еще в мае драма с Microsoft продолжилась и в июле. Оказалось, что, кроме проблем с Xbox One, у нее и других забот хватает: планшеты не продаются, телефоны тоже. Основная прибыль от Windows, но рынок ПК — не в лучшем состоянии, а точнее, был не в лучшем, потому что после выхода Windows 8 он и вовсе вошел в затяжное пике, показывая результаты даже хуже тех, что были в кризисном 2008-м.

В результате глава компании Стив Балмер подал в отставку. Но его отставка была не признанием вины, а скорее лишь доказательством того, что Microsoft готова измениться.

АВГУСТ — GAMESCOM 2013

Главным событием августа стала крупнейшая европейская выставка игр gamescom. И здесь уже триумфаторами были не Sony и Microsoft, а маленькие инди-студии. Гиганты отстрелялись еще на E3, поэтому анонсировать было почти нечего. Тут и прискакал эскадрон независимых разработчиков на белых конях и спас положение. На конференции Sony было анонсировано аж пятнадцать эксклюзивов; и пусть говорят, что они маленькие, — как говорится, маленькие, да удаленькие: Resogun, Rime, Everybody's Gone to the Rapture, Shadow of the Beast, Helldivers и другие.

Однако и Microsoft не уступила. За каких-то два месяца она сумела серьезно сократить отставание и начать зарабатывать очки себе в карму: призналась в любви к инди, пообещав им всяческое содействие, и анонсировала Fable Legends.

СЕНТЯБРЬ — STEAMOS

В сентябре Valve официально объявила войну Windows. Похоже, что пленных брать не будут и на соблюдение Гаагской конвенции можно не рассчитывать. Первым делом компания анонсировала SteamOS — вопреки опасениям, под этим названием скрывается лишь несколько модернизированный Debian, способный переключаться из классического вида с рабочим столом в специальный Steam-интерфейс. Программы, драйверы и все прочее будет работать на нем не хуже, чем на обычных Linux, поэтому при желании можно установить себе Ubuntu и пользоваться всеми благами SteamOS.

Также Valve анонсировала Steam Machines — золотой стандарт для производителей ПК, но пока их вживую видели очень немногие (тест-киты разослали счастливчикам под самый конец года). И, наконец, Valve представила революционный геймпад, который при необходимости может служить неплохим заменителем мыши, решая проблему с огромной библиотекой игр для Windows.

Самым большим разочарованием стала невозможность SteamOS запускать игры самостоятельно (например, сделать аналог Wine). Вместо этого Valve предложила стримить игры с компьютеров на Windows. Странное решение, ведь успех платформы полностью зависит от числа проектов для нее, а на стриминге далеко не уедешь.

ОКТЯБРЬ — ОТМЕНА COMMAND & CONQUER

Когда игру отменяют перед самым релизом — это уже сама по себе сенсация. Последний раз такое было года три назад, когда Electronic Arts после разгромных отзывов о демке NBA Elite 11 решила не пускать игру в печать. Спортсим был совсем плохой, но вспоминают до сих пор. И вот EA выкидывает очередной номер, закрыв буквально за недели до релиза широко разрекламированную стратегию Command & Conquer.

Якобы игра не понравилась альфа-тестерам. Что такого, интересно, могли увидеть тестеры, что это потребовало отмены почти готовой игры? Гипотез много, а вот достоверной информации на этот счет, увы, нет.

НОЯБРЬ — КРУШЕНИЕ ТИТАНОВ

Для игр ноябрь — богатый на релизы сезон. Но в 2013 году из-за частых штормов, тревожащих просторы индустрии, вышел большой неурожай шутеров. Случилось неслыханное — продажи Call of Duty: Ghosts не дотянули до показателей предшественника. Причем, говорят, серьезно.

Впервые в жизни маркетологам Activision пришлось всячески изворачиваться, чтобы скрыть печальную правду, — они заявили, что игра взяла миллиард в первый день релиза. Правда, товарищи из рекламного отдела использовали для получения столь впечатляющих цифр объемы отгруженных игр, а не проданных, как все остальные.

Сама Activision объясняет падение тем, что индустрия переходит на новые консоли. И хотя определенные сомнения в этой версии у нас имеются, звучит она достаточно правдоподобно. Так, по некоторым данным, продажи Battlefield 4 по сравнению с третьей частью вообще упали на совершенно невероятные 69%, да и новый Assassin's Creed игроки встретили на редкость равнодушно (падение продаж на 60%).

ДЕКАБРЬ — БИТВА ЗА КОПИРАЙТЫ

Год эпичных драм и ужасных катастроф подошел к концу на столь же бодрой ноте, с какой и начался: компания Google поставила под угрозу существование летсплееров. Они попали под действие новых ужесточенных правил, нацеленных на борьбу с нарушениями копирайта. Теперь разработчики (а также владельцы музыки и видео) имеют право лишить создателя ролика доходов, а то и вовсе убрать неугодное видео. Даже кадры из официального трейлера игры или некстати заигравшая в телефоне музыка могут стать основанием для вынесения предупреждения, а то и закрытия канала, если таких предупреждений будет много.

ВО ЧТО ПОИГРА

1) METAL GEAR SOLID 5: THE PHANTOM PAIN

Издатель: Konami
Разработчик: Kojima Productions
Платформа: Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

По-хорошему, Metal Gear Solid 5 следовало выделить два места в нашем топе — одно под **The Phantom Pain**, а другое под **Ground Zeroes**. Но зачем, если все это — части единой игры? Для чего нужно выпускать их по отдельности, да еще и на физических носителях, не знает, кажется, и сам Кодзима, а обвинять известного дизайнера в излишней жадности как-то не с руки. Но и без этого пятая часть шпионской саги вызывает некоторые опасения: открытый мир (Хидэо в одном из интервью признался, что ориентируется на... **GTA**), Кифер Сазерленд вместо Дэвида Хэйтера, прохождение миссий в произвольном порядке (а как же целостность истории, свойственная Metal Gear?) — все это, откровенно говоря, не внушает большого доверия.

Одно не стоит забывать: Кодзима очень талантливый геймдизайнер, и он явно знает, что делает. «MGS goes open world?» — что ж, видимо, столь решительными мерами Хидэо решил подтолкнуть серию вперед. В конце концов, после третьей части Metal Gear Solid зациклился сам на себе, увяз в фишках вроде порножурналов и картонных коробок — аспектах геймплея, которые могли удивить десять лет назад, но не сегодня. Ну а что до мистера Сазерленда... Если уж перетряхивать серию, то глобально, отказываясь от фундаментальных вещей, не так ли? Кифер и вправду может показать Биг Босса с другой, не известной нам стороны. Мы искренне надеемся, что Кодзима-сан в очередной раз покажет, как нужно делать зрелищные, а главное — умные игры про войну. Да и кому так кардинально менять формулу серии, как не ее создателю?

2) WATCH_DOGS

Издатель: Ubisoft
Разработчики: Ubisoft Montreal, Ubisoft Reflections
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4, Wii U

Watch_Dogs, амбициозный стелс-экшен в декорациях Чикаго и с бунтарем-анархистом в главной роли, грозится стать чуть ли не главным событием 2014 года. Ubisoft знают, чем завлекать: открытый мир, сюжет, повествующий о борьбе безжалостных корпораций, волшебный смартфон, способный буквально в одно нажатие хакать светофоры, чужие телефоны или же подрубаться к городской сети. Watch_Dogs вобрала все то, чему научились французы за эти годы, — опыт по воссозданию огромных локаций, грамотная работа со сценарием (Assassin's Creed), отточенные экшен-механики (Far Cry, Splinter Cell).

Есть лишь одно «но»: Ubisoft сильно ориентируются на массового игрока (отсюда тупые стражники в Assassin's Creed и читерские умения вроде возможности видеть врагов сквозь стены). Плюс монреальцы активно внедряют удачные наработки сразу во все свои серии: например, Айден Пирс кидается камнями, чтобы отвлечь врагов, совсем как Джейсон Броди из Far Cry 3, да и захват вышек в игре все-таки будет, пусть и в слегка измененной форме. Первое наверняка обеспечит Watch_Dogs низкую сложность, а второе подпортит впечатление тем, кто видел предыдущие проекты студии. Но даже эти предполагаемые недостатки не заставят нас ждать Watch_Dogs с меньшим нетерпением — игры такого уровня выходят далеко не каждый год.

3) DYING LIGHT

Издатель: Warner Bros.
Разработчик: Techland
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

До определенного момента Dying Light выглядел странной попыткой перезапустить **Dead Island**. Казалось бы, основные элементы те же: открытый мир, зомби, RPG-составляющая... Ан нет, паркур и вправду изменил расстановку акцентов, начиная со способов укрываться от зараженных и заканчивая методами борьбы с ними. Поляки теперь метят в нишу **Dead Rising**, и, судя по тому, что мы видели, у **Capcom** появился серьезный конкурент, который к тому же еще и выходит на всех основных платформах. Игра не просто отлично выглядит, сам процесс стал более динамичным и продуманным. Dying Light не тянет на некстген-проект и скорее является компиляцией (крайне удачной, стоит заметить) всего, что было придумано в зомби-жанре за последние годы. И этого вполне может хватить, чтобы **Techland** наконец-то выстрелили по-крупному.

ть В 2014?

4) TOM CLANCY'S THE DIVISION

Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Massive
Платформа: PC, Xbox One, PS4

The Division стал еще одним неожиданным анонсом прошедшей E3. По большому счету, это пока единственная игра, которую без натяжки можно назвать некстгеном, — не зря она выходит исключительно на консолях нового поколения и PC. И дело тут не только в графике и технологиях, хотя они, безусловно, потрясают. The Division — новая веха в сфере онлайновых развлечений. Судя по всему, игра станет гармоничной спайкой обычной сюжетной кампании и мультиплеера (примерно то же самое мы уже видели в **Need for Speed: Rivals**). Только представьте: открытый мир, реагирующий на совершаемые игроками действия, возможность сформировать с друзьями боевую группу — и все это не ограничено рамками одной сетевой сессии. Подробностей о геймплее The Division пока немного, но задумки **Ubisoft Massive** уже звучат грандиозно.

5) QUANTUM BREAK

Издатель: Microsoft
Разработчик: Remedy
Платформа: Xbox One

Quantum Break — главная темная лошадка 2014 года. Несмотря на то, что игра уже побывала на нескольких выставках, информации о ней кот наплакал. Вот что мы наскребли: Quantum Break — экшен от третьего лица, главный герой которого умеет управлять временем, а сама игра привязана к событиям одноименного сериала… в общем, и все. Но даже этих крупиц хватает, чтобы поверить в успех Remedy. Финны, может, и долго раскачиваются, зато бьют всегда в точку, и потому, когда Сэм Лэйк, сценарист и креативный директор студии, говорит, что команда учла предыдущий опыт и ошибки, допущенные при работе над **Max Payne** и **Alan Wake**, у нас нет причин ему не доверять.

6) DEEP DOWN

Издатель: Capcom
Разработчики: Capcom Online Games, SCE Japan Studio
Платформа: PS4

Capcom делает быстрые шаги в новое поколение консолей. Сначала **Dead Rising 3**, теперь Deep Down — кооперативная ролевая игра про подземелья, драконов и взаимовыручку. Пока что у японцев получается облегченная версия **Dark Souls**, и это не то чтобы плохо: в компании как минимум из четырех человек вам предстоит пронестись по случайно генерируемым уровням, на которых вам встретятся гигантские боссы и верткие чудовища. Для каждого, естественно, нужно будет подобрать свою тактику — многих тварей не получится одолеть с наскока.

Разработчики обещают сделать акцент на подземных локациях — по их мнению, это самое интересное, что есть в RPG. Именно поэтому Deep Down может оказаться до жути однообразной; в конце концов, не каждый выдержит десятки часов в темных каменных коридорах. Есть и другой тонкий момент: на TGS создатели объявили, что Deep Down — условно-бесплатная игра, и, как все это будет работать, пока решительно непонятно. Но мы заинтригованы.

7) WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: MachineGames
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

Спустя пять лет Би Джей Блажкович возвращается на наши экраны — обновленный, но с неизменным желанием надрать фашистские задницы. Если **Wolfenstein** (2009) балансировал на грани олдскула и трэ-

ша, то The New Order сразу метит в грайндхаус. Нацисты, высадившиеся на Луне, мировое господство вермахта, подчеркнуто жестокие сцены убийств — фонтаны, нет, реки крови. Плюс Wolfenstein наконец-то обзавелся полноценным сюжетом и нормальной постановкой, во всяком случае, кат-сцены стали гораздо длиннее и зрелищнее.

Внутри же игра почти не изменилась: бродим по древним замкам, стреляем во фрицев и собираем склянки, заменяющие традиционные аптечки. С одной стороны, кому захочется играть в старорежимный шутер на новых консолях? С другой — стрелять в Wolfenstein неожиданно приятно, а небольшая разрушаемость на уровнях придает происходящему нужный градус хаоса.

8) THE WITCHER 3: WILD HUNT

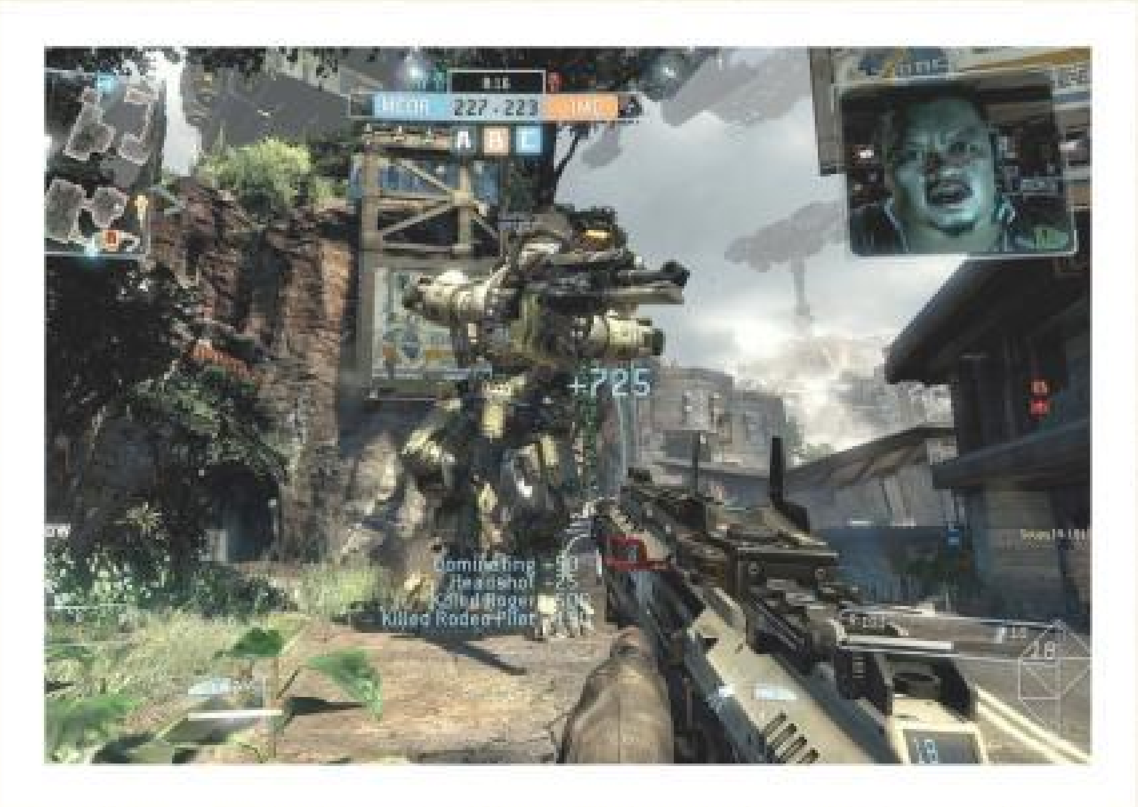
Издатели: CD Projekt, Warner Bros.
Разработчик: CD Projekt RED
Платформа: PC, Xbox One, PS4

Удивительное дело — всего за шесть лет **CD Projekt RED** из новичков-мечтателей превратились в настоящих знатоков жанра. Сегодня поляков сравнивают с **BioWare** в их лучшие годы, и, нужно признать, не без оснований. Если первый «Ведьмак» был примечательной, но все-таки бюджетной RPG от мало кому известной команды, то вторая часть уже вышла на один уровень с **Dragon Age** — возросший размах, дворцовые интриги, продуманный сценарий, передовая графика, — CD Projekt доказали, что в силах реализовать свои амбиции.

Триквел разросся до совсем уж космических масштабов. Мы никогда особо не интересовались цифрами (все-таки содержание важнее), но только вдумайтесь: мир The Witcher 3 на 20% больше **Skyrim**, игры, которую и на лошади-то не объехать меньше чем за час. А уж, зная тягу CD Projekt к перфекционизму и максимальной самоотдаче, в том, что мир этот будет доверху наполнен интересными заданиями, сомневаться не приходится. Третьего «Ведьмака» ни в коем случае нельзя пропускать еще и потому, что это финальная глава в истории Геральта — и поляки наверняка закончат ее так, что мы еще долго будем об этом вспоминать.

9) TITANFALL

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Respawn Entertainment
Платформа: PC, Xbox 360, Xbox One



Люди, придумавшие **Call of Duty**, собрались вместе, чтобы вновь перевернуть наши представления об онлайновых шутерах, и, кажется, у них действительно это получится. Ощущения от Titanfall — непередаваемые. Мы уже поиграли в новое творение **Respawn Entertainment** и имеем сказать, что после Titanfall все остальные сетевые боевики кажутся слишком медленными, недостаточно динамичными и зажатыми в пространстве.

Игроки при помощи реактивного ранца могут забраться на любое здание, совершить немыслимый кульбит и пробежаться по стене на манер «Принца Персии». За этой незначительной на первый взгляд деталью кроется второе дно, вы будто нащупываете новое, четвертое измерение. Полная свобода перемещений открывает миллион тактических возможностей, матчи получаются предельно непохожими друг на друга. После такого залезать в неуклюжего «Титана» как-то даже и не хочется.

10) DRAGON AGE: INQUISITION

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: BioWare
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

После второй части разработчики из **BioWare** растеряли доверие игроков, но Inquisition должна вернуть серию в правильное русло. Во-первых, на разработку в этот раз выделили не два, а три года, что по сегодняшним меркам, в общем-то, срок немалый. Во-вторых, больше никаких одинаковых подземелий — Dragon Age 3 переехала на Frostbite 3 и вместе с ним обзавелась огромным (к сожалению, не открытым) миром. BioWare обещают невероятное количество нелинейных квестов, динамическую смену дня и ночи, верховую езду и возможность создать своего героя с нуля (в DA 2 эту опцию по понятным причинам убрали). Одна беда: Dragon Age вновь придется конкурировать с «Ведьмаком», и не факт, что Inquisition выдержит лобовое столкновение.

11) DESTINY

Издатель: Activision
Разработчик: Bungie
Платформа: Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

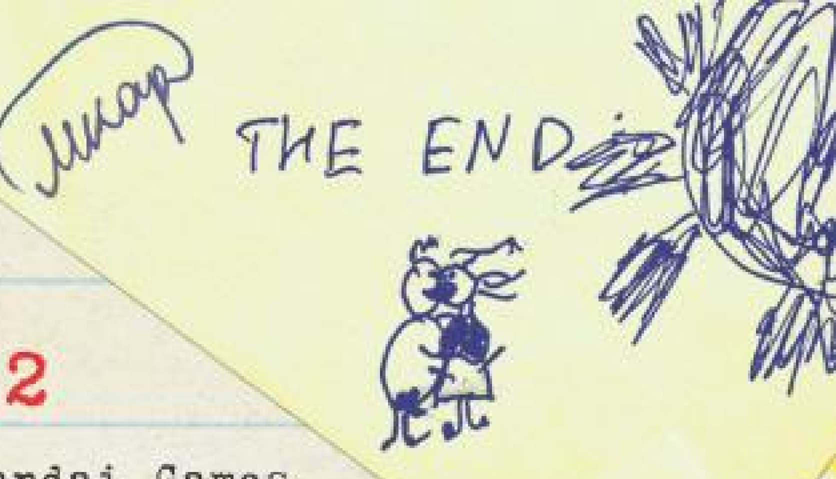
На E3 Destiny затерялась в тени Titanfall, но это не значит, что игра **Bungie** менее любопытна. Как и The Division, Destiny сочетает онлайновые и офлайновые элементы. Иногда во время вашей игровой сессии будут происходить непредвиденные события — например, встречи с живыми игроками, которые по счастливой случайности оказались на той же локации, что и вы. Впрочем, американцы делают куда больший упор на сюжетную кампанию, и это важный момент. Bungie действительно мастера рассказывать захватывающие истории: **Halo** всего за пару лет превратился в проработанную вселенную, и, надо думать, то же самое произойдет и с Destiny. Что ж, мы определенно не против.

12) THE EVIL WITHIN

Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Tango Gameworks
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

Новый проект японской студии **Tango Gameworks** выглядит идеальным переосмыслением **Resident Evil**. Лишенный перекрученной истории, но не лишившийся создателя и главного идеолога, Синдзи Миками, The Evil Within обещает напугать так же сильно, как и первые части «Обители зла».

Прежде всего, игра сохранила фирменный почерк именитого геймдизайнера. В ход идут любимые приемы Миками: мрачные тона, запредельная жестокость и граничащий с безумием дизайн уровней (как вам, например, пробуждение среди подвешенных к потолку гнилых трупов и гигантские лопасти, готовые разрубить главного героя?). На месте даже здоровенные мужики с бензопилами. Притом Evil Within самобытна, завязка и сеттинг как минимум интригуют — именно это и делает ее одним из самых интересных проектов 2014 года.



13) DARK SOULS 2

Издатель: Namco Bandai Games
Разработчик: From Software
Платформа: PC, Xbox 360, PS3

Мы и правда не знаем, зачем **From Software** продолжают мучить людей: Dark Souls 2, по заверениям создателей, станет еще более злой, трудной и неприветливой. Хидэтака Миядзаки, человек, благодаря которому был сломан не один палец (серьезно, Миядзаки не спал ночами, просматривая ролики с прохождениями своей игры на YouTube, а все ради того, чтобы сделать новую часть в разы сложнее и непредсказуемее), отошел на задний план, но жить фанатам от этого легче не станет — дело его живет, и потому расслабляться не стоит. Уже сейчас можно сказать: Dark Souls 2, безусловно, станет главной причиной вышвырнуть свой джойстик в окно в 2014 году.

14) THIEF

Издатель: Square Enix
Разработчик: Eidos Montreal
Платформа: PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4

Перезапуск Thief уже успели обругать за ряд упрощений по сравнению с оригиналом: и карта теперь нарисована не от руки (в первых частях наброски могли направить вас по ложному следу), и аналог «орлиного зрения» ввели, и магию вырезали, и вообще — совсем недавно вышел **Dishonored**, чьи создатели вроде как сказали все за **Eidos Montreal**.

Тем не менее на Thief стоит обратить внимание хотя бы потому, что в последний раз мы встречались с Гарретом целых десять лет назад и, признаться, порядком соскучились. Все изменения явно сделаны в угоду не слишком подготовленной публики, однако не стоит переживать, ведь главные элементы остались на месте: разнообразие возможностей для скрытного прохождения, нелинейный подход при выполнении квестов, мрачная стилистика и, конечно же, сам Гаррет. У Eidos Montreal уже получилось воскресить как минимум одну легендарную серию, так что помешает им сделать это во второй раз?

GRAN TURISMO 6 THE REAL DRIVING SIMULATOR
ЖИВАЯ ЛЕГЕНДА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ЖАНР
АВТОСИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
POLYPHONY DIGITAL
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PS3
САЙТ ИГРЫ
GRAN-TURISMO.COM/RU/PRODUCTS/GT6

Gran Turismo — одна из тех игр, которые можно не любить, но крайне трудно не уважать. На время разработки ее создатели отгораживаются чуть ли не от всего внешнего мира, игнорируют многие современные тренды и просто делают проект своей мечты. И это выходит у них настолько, как говорится, от души, что не проникнуться трудно.

Получив на руки огромный бюджет и карт-бланш на полную творческую свободу, **Polyphony Digital** разгулялись по полной — создали десятки трасс, перенесенных в игру с погрешностью до сантиметра, сотни машин, проработанных до каждого винтика, нарисовали небо с точностью до каждой звездочки и даже позволили себе смоделировать чуть ли не целые города. И это уже не говоря о том, с каким тщанием они отнеслись к самому главному — гонкам.

УРОКИ ВОЖДЕНИЯ

Для тех, кто только присоединился к этому празднику жизни, вкратце обрисуем суть. Gran Turismo — это настоящая экскурсия в мир автоспорта. Игра, которая не просто предлагает вам покататься на машинках, но и потихонечку, не торопясь, объясняет далекому от автопрома человеку, как они устроены. И почему миллионы готовы отдавать такие бешеные деньги за какой-нибудь новехонький суперкар.

Казалось бы, чего тут необычного, мы просто проходим определенный набор соревнований, рассчитанных под самые разные автомобили, — сначала легкие, затем немного труднее. Но дело в том, что для доступа к новым гонкам нужно получать определенные лицензии, во время сдачи экзаменов разработчики чуть ли не на пальцах объясняют, как нужно тормозить и в какую сторону крутить руль, а многие тонкости, как система повреждений, и вовсе появляются только ближе к концу. Именно в тот момент, когда игроки, по задумке, должны превратиться из зеленых новичков в опытных пилотов.

Кто-то из друзей недавно сказал, что Gran Turismo помогла ему узнать о вождении больше, чем уроки в автошколе. И в это нетрудно поверить, ведь серия всегда была даже не про сами гонки и не про борьбу с соперниками, а скорее про яростную дуэль с самим собой. Она заставляла находить подход к каждому новому автомобилю, показывала, насколько они разные и в то же время похожие, а главное, чуть ли не шаг за шагом учила проходить каждый отдельный поворот, ездить в разных условиях и быть терпеливым. Стоит ли говорить, что все эти уроки полезны далеко не только перед экраном монитора?

ШАГ ЗА ШАГОМ

Эта достаточно простая концепция не менялась уже много лет. И на этот раз ее тоже не тронули. Многие после анонса удивлялись — зачем нужно было разрабатывать шестую часть для доживающей свой век PlayStation 3, вместо того чтобы немного потерпеть и выпустить все это добро на консолях нового поко-

Фоторежим и повторы команде Ямаути по-прежнему удаются лучше всех.

Графика осталась практически нетронутой, но благодаря обновленному освещению скриншоты игры так и просятся в качестве фона на рабочий стол.

Помимо всего прочего, появился в игре и знаменитый фестиваль скорости в Гудвуде.

Почти все гонки проходят по одному и тому же сценарию: мы стартуем в самом конце и медленно пробиваемся наверх. Баланс требует жертв, хотя хотелось бы более честной борьбы.

Режим карьеры удачно разбавлен специальными заданиями (гонки на время и проч.) и так называемыми развлекательными «кофе-брейками» (сделай круг по Сузуке лишь с литром бензина, сбей конусы за время и т.д.).

ления? Ответ оказался простым: потому что, по сути, шестая часть — это хорошо доработанная пятая. Что было лучше, выросло еще на голову, а недостатки так и остались где-то там, под плинтусом. Давние фанаты серии сразу почувствуют себя как дома.

Изменений здесь действительно не очень-то много. Вернее как... с десятком новых трасс, еще сотня с лишком машин, переделанный интерфейс (он подгружается куда быстрее, пусть и по-прежнему не самый удобный). Для какой-нибудь **Need for Speed** этого хватило бы чуть ли не на две-три полноценные игры. Но для Gran Turismo, при ее масштабах, всего лишь капля в море. К тому же по части структуры и механик не поменялось ровным счетом ничего.

Однако мнение совершенно меняется, когда знакомишься с самым главным — физикой. Казалось бы, уже в прошлый раз разработчики приблизились к идеалу настолько, насколько это возможно: после тренировок за рулем виртуальных болидов многие игроки умудрялись без особых проблем пересаживаться за реальные. Но шестая часть делает еще один шаг вперед — ее автомобили чувствуются совершенно иначе.

Благодаря сотрудничеству с **Yokohama Rubber** японцам удалось представить совершенно новую модель поведения резины: в зависимости от материала, структуры и других факторов разные покрышки оставляют разные ощущения от езды. А семиопорный стенд компании **KW Automotive** позволил полностью изменить поведение подвески: каждую кочку, каждый прыжок чувствуешь буквально на себе. Прямо как за рулем настоящего автомобиля. И это уже не говоря о совершенно новом подходе к аэродинамике, в основу которого легла технология, применяемая при проектировании реальных суперкаров.

МНОГО — НЕ ВСЕГДА ХОРОШО

При этом, как ни странно, назвать Gran Turismo идеальной язык не поворачивается. Она регулярно любит раздражать как мелочами, вроде отсутствия возможности обкатать автомобиль перед покупкой, так и куда более серьезными недостатками. Поездки на луноходах, прорисовка звезд на небе и моделирование целых городов для фоторежима — это, конечно, хорошо. Но, увлекшись такими незначительными вещами, разработчики вновь забыли уделить достаточно внимания старым и куда более значимым проблемам. Мы не собираемся тут говорить о не самой передовой графике или не самом удобном интерфейсе — это все мелочи, с которыми вполне можно смириться. Другое дело, когда речь заходит о таких аспектах, как искусственный интеллект.

Противники не просто не в состоянии навязать борьбу, они, словно роботы, почти не реагируют на внешние раздражители, никогда не ошибаются и толком не умеют обгонять, раз за разом пиная вас в бампер, пока машину не развернет. Все бы ничего (как мы уже говорили, Gran

По сравнению с пятой частью новых трасс добавилось совсем немного. Но зато каких! «Сильверстоуна» или австралийской «Маунт-Панорамы», например, раньше очень недоставало.

За ошибки игра, как и раньше, сурово карает. Хотя полноценной системы повреждений все же не хватает.

Мало какая игра подарит вам на день рождения машину или поздравит с наступающим Рождеством. А Gran Turismo поздравила. Вот буквально за день до сдачи этого материала.

Turismo в первую очередь игра про сражение с самим собой), но порой из-за неадекватного поведения соперников случаются совсем уж неприятные инциденты: проводя отличную и чистую гонку, отправиться навстречу бортику безопасности из-за очередной выходки искусственного интеллекта, согласитесь, приятного мало.

Тут, как назло, наружу выступает еще одна проблема — система повреждений, которая в GT6 пусть и есть, но по-прежнему рудиментарна. Дело даже не в том, что она не наказывает за ошибки, еще как наказывает — на поздних уровнях за аварии приходится расплачиваться по полной. Но когда вы толком не видите повреждений на самом авто, пропадает то незабываемое ощущение опасности в каждом повороте, когда чувствуешь, что стоит лишь тебе ошибиться — и все, каюк. Как бы варварски и дико это ни звучало, гонки столь популярны не только из-за красивых обгонов, для многих это и способ увидеть другое зрелище — красиво бьющиеся автомобили. И Gran Turismo этого зрелища нас лишает. Чего проекту, метящему в «самые реалистичные симуляторы мира», делать, конечно, не стоит.

Наконец, последняя значимая проблема игры — ее машины. Их много, даже очень много. И это достоинство ровно в той же степени, что и недостаток. Дело в том, что большинство автомобилей без изменений перенесено из пятой части, и у них попросту нет салона (притом что возможность рулить с видом от первого лица все равно остается), мутные текстуры, угловатый кузов. Честно говоря, лучше бы их здесь не было вовсе: когда в одном заезде сходятся отполированные до блеска красавцы и словно вырубленные топором «старички», впечатление остается не самое приятное. Тем более числа детализированных машин достаточно, чтобы в гордом одиночестве потянуть сразу несколько полноценных игр.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИГРА

Но долго злиться все равно не выходит, уже через пять минут Gran Turismo снова захватывает тысячью деталей, любовью, вниманием и годами трудов, вложенных в проект. За все выдвинутые претензии в такие моменты даже становится стыдно. Ведь творение Polyphony Digital — это уже не игра, а настоящее явление — масштабное и захватывающее, которое умудряется объединять миллионы человек вне зависимости от того, любят они подобные развлечения или нет. Кадзунори Ямаути, главный идеолог серии, в молодости поставил перед собой цель — создать лучшую в мире гонку. А достигнув ее, двинулся дальше, превратив свое творение из лучшего в мире автосимулятора в настоящий культурный феномен.

Ни один другой разработчик не выигрывал престижные гонки

Где-то в параллельной вселенной

Если вы обладатель ПК и обращаться к консолям в ближайшем будущем не намерены, а прикоснуться к миру автоспорта хочется, есть альтернатива. И имя ей ToCA Race Driver 3. Последний действительно серьезный симулятор от Codemasters никаких революций, разумеется, не затевал и в целом умы не будоражил, но очень понравился фанатам, а случайным прохожим кратко объяснял, почему отдельные товарищи могут потерять сознание лишь от одного звука мотора какого-нибудь суперкара.

Да, ToCA Race Driver 3 не научит вас водить, а графика за годы бесповоротно устарела, зато она предлагает не самую плохую физику, солидный набор известных трасс и десятки различных чемпионатов. Причем как вымышленных, так и вполне реальных — например, немецкий DTM или австралийский V8. Жаль лишь, что этот проект стал последней экскурсией в мир автоспорта, устроенной британцами. Всего через несколько лет серия «эволюционировала» в отличную, но далеко не такую серьезную GRID, а о лицензиях и десятках дисциплин со временем пришлось забыть вовсе.

В отличие от автомобилей, перенесенных из других частей, салоны новых прекрасно детализированы.

«24 часа Нюрбургринга» (в своем классе), не участвовал в создании автомобилей и не удостаивался чести погулять по улице, названной своим именем. И уж точно ни для одной другой игры дизайнеры **Mercedes** или Эдриан Ньюи не станут проектировать совершенно новые концепт-кары, а для Gran Turismo постарались. В рамках специального проекта, приуроченного к юбилею серии, три десятка крупных компаний решили разработать футуристические автомобили. Чтобы вы понимали масштаб задумки: над каждой моделью трудятся *сотни* человек, а Эдриан Ньюи не абы кто, а гениальнейший конструктор «Формулы-1», с помощью которого команды **Williams**, **McLaren**, и **Red Bull** за последние двадцать лет завоевали почти половину всех чемпионских титулов.

Наконец, вы можете себе представить, чтобы после какого-нибудь **Need for Speed** игроки успешно становились настоящими гонщиками и при этом не просто выполняли роль аутсайдеров, а реально побеждали профессионалов? А для Gran Turismo — это нормальное явление.

■■■

Gran Turismo все еще бесконечно далека от идеала. И, учитывая темпы развития серии, вряд ли когда-нибудь его достигнет. Но при этом она все равно остается самой крупной, значимой, дорогой и при этом душевной гонкой на свете. Да, наверное, в Need for Speed играть веселее, а в **GRID** красивее бьются машины и умнее соперники, но подарить те эмоции, которые появляются за игрой в GT, им все же неподвластно. В конце концов, то — просто игры, а творение Кадзунори Ямаути уже нечто большее. ■

Ботокса не хватило

Пока вокруг то и дело случаются технологические революции, а мир вовсю захватывают консоли нового поколения, создатели Gran Turismo вот уже который год придерживаются достаточно консервативного подхода. Дает он поразительные результаты, но встречаются и спорные решения. К примеру, желание разбавить основной автопарк машинами, мигрировавшими прямиком из старых частей. Все бы ничего, но видеть в современной игре такое зрелище порой немного… странно.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	√
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	×
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	×
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	×

ДОЖДАЛИСЬ?

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

БРАЗИЛЬСКИЙ ВОЛШЕБНИК
ИСТОРИЯ АЙРТОНА СЕННЫ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Как и любой другой гений, Сенна был необычным человеком. Беспощадным и жестким на трассе, но обаятельным и добрым вне ее.

Разработчики обещают регулярно и совершенно бесплатно обновлять Gran Turismo 6. Со временем в игре появятся редактор трасс, телеметрия и усовершенствованный режим B-spec. Однако главный подарок нам обещают доставить в мае, когда исполнится ровно двадцать лет со дня гибели Айртона Сенны — вероятно, одного из лучших (если не лучшего) гонщиков всех времен и народов. Если вы не увлекаетесь автоспортом, то вряд ли о нем слышали, но мы постараемся это исправить.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

В каком качестве Айртон появится в Gran Turismo, пока не совсем понятно. Но уже сейчас в игровом магазине за внушительную сумму можно купить его экипировку, а в стартовом ролике пилоту и его наследию уделено немало внимания.

Родилась будущая легенда 21 марта 1960 года в Сан-Паулу. Несмотря на бедность, которой была (и по-прежнему остается) охвачена Бразилия, семья Айртона оставалась достаточно состоятельной. Так что позволить ребенку такой дорогой вид спорта, как гонки, они могли без особых проблем. Впервые за руль маленького карта мальчик сел уже в четыре года, в тринадцать стартовал в первых соревнованиях, еще позже одержал победу в чемпионате Южной Америки по картингу, а затем стал сильнейшим сразу в нескольких «формульных» классах.

Благодаря таким успехам дорога в самый престижный из них, «Формулу-1», оказалась открыта. В 1984 году молодой талант впервые вышел на старт королевских гонок, пусть и в составе далеко не самой крупной команды Toleman. Скромная техника нисколько не помешала бразильцу проявить себя: уже во второй гонке он завоевал первые очки, а в шестой едва не выиграл престижный Гран-при Монако, уступив лишь потому, что гонку, проходившую в ужаснейших дождевых условиях, досрочно остановили.

На последующих этапах он завоевал еще пару подиумов, а в 1985-м переход в Lotus позволил дотянуться до первой победы. Однако и этого Сенне было мало, так что в 1988 году Айртон совершил еще один «прыжок» — на этот раз в топ-команду McLaren. И это сотрудничество стало по-настоящему легендарным. Причем не только благодаря трем титулам, но и из-за соперничества с его новым напарником — Аленом Простом.

Француз, которого многие любили называть просто Профессором (за холодный ум и расчетливость), к тому моменту уже дважды успел примерить корону чемпиона мира. И новой целью бразильского вундеркинда стало не просто победить в личном зачете — ему хотелось во что бы то ни стало одолеть своего именитого напарника. Так что несколько следующих лет многие помнят как невероятное противостояние двух лучших пилотов своего поколения.

ГЛАВНЫЙ СОПЕРНИК

«Мы обожали наши пикировки, потому что всегда оставались друг для друга тем, кого непременно нужно превзойти. А однажды сделали открытие: мы — одно целое, и один не может жить без другого. Мы были противниками, но всегда оставались очень близкими людьми. Я горд, что нам довелось соперничать. Десять лет это выглядело так: Сенна — Прост, Прост — Сенна. Айртон — единственный, кого я бесконечно уважал на трассе. А теперь... Все, что в моей жизни было связано с ним, зачеркнуто. И в память о нем, в знак нашей взаимной верности я никогда больше не сяду за руль в «Формуле-1». Айртон был моим единственным соперником. И другого не будет».

Ален Прост

Так уж получилось, что как раз к этому сезону гениальный конструктор Гордон Мюррей (создатель легендарного суперкара McLaren F1) явил миру лучшее свое творение — McLaren MP4/4. Так что Сенна и Прост боролись фактически в своей лиге, разыграв между собой 15 из 16 Гран-при сезона. Бразилец был несколько быстрее, француз же брал стабильностью, так что сражение продлилось до самой финальной гонки, где Айртон, заглохнув на старте, все же смог пробиться к победе в гонке (и чемпионате) через весь пелотон.

Но один титул нисколько не умерил пыла Сенны, и в следующем сезоне два чемпиона мира схлестнулись с новой силой. Тут-то, к сожалению, стало ясно, что двум быкам тесно в одном загоне, и отношения между напарниками стремительно ухудшились. Они не стеснялись высказываться друг о друге в прессе, яростно бились на трассе, а в боксах чуть ли не отгораживались друг от друга ширмами. Все это продолжалось до тех пор, пока исход чемпионата не решился аварией в предпоследней гонке сезона. Победа осталась за Простом, хотя ситуация была достаточно спорной. Обиженный Сенна был настолько зол, что позволил себе поссориться с судьями, за что даже был временно лишен гоночной лицензии.

Однако уже в 1990-м пилот снова занял место в кокпите бело-красного болида, чтобы вновь сразиться со своим старым соперником. В этот раз, правда, Ален уже не был его напарником — почувствовав себя чужим в некогда родной команде, он перешел в Ferrari. Однако даже такие перемены ничего не изме-

С Аленом Простом Сенна в конце концов помирился, а постепенно между ними даже завязалась дружба. К сожалению, продлилось это совсем недолго — уже через несколько месяцев бразильского пилота не стало.

В то время как с Простом Сенну связывали напряженные отношения, с новым напарником — Герхардом Бергером — они стали настоящими друзьями. Истории о том, как эти двое разыгрывали друг друга, рассказывают до сих пор.

Иногда первым, кто прибывал на помощь попавшим в аварию пилотам, были вовсе не спасатели, а Сенна. И этому не мешали ни намеченная тестовая программа, ни опасности, подстерегающие его на трассе.

нили: двое по-прежнему бились исключительно между собой до самой последней гонки. И снова все закончилось аварией. Сенна никак не мог простить прошлогоднего инцидента и просто на всей скорости влетел в своего противника прямо в первом повороте. Вылезая из кокпита уже двукратным чемпионом, он не улыбался и не чувствовал особой радости, но при этом ни на секунду не усомнился в своем поступке — справедливость восторжествовала.

ЧЕЛОВЕК С БОЛЬШИМ СЕРДЦЕМ

«Богатые люди не могут жить на острове, который окружен бедностью. Все мы дышим одним и тем же воздухом. Мы должны дать шанс каждому. По крайней мере, первый шанс».

Айртон Сенна

В дальнейшем Сенна завоевал еще один титул, но постепенно команда McLaren начала сдавать свои позиции под напором стремительно набирающей мощь Williams. И именно в этот период талант бразильского волшебника (так прозвали Айртона за чудеса на трассе) раскрылся по-настоящему. Обладая далеко не самой быстрой машиной, пилот умудрялся навязывать борьбу соперникам на куда более совершенной технике. Каждая его победа неизменно поражала поклонников Большого цирка своей красотой: на Гран-при Монако в 1992 году он умудрился на изношенной резине до самого финиша удерживать Найджела Мэнселла, идущего на свежих шинах и самом быстром болиде. А в Донингтоне в 1993-м и вовсе превзошел сам себя, обогнав пятерых пилотов только на первом круге, а к финишу оторвавшись от ближайшего соперника более чем на минуту (остальных он, к слову, и вовсе опередил на круг).

Впрочем, в это время Сенна-гонщик все же начал уступать место Сенне-человеку. Человек с непростым характером, но большим сердцем, Айртон очень верил в Бога и жертвовал много денег на благотворительность (что, впрочем, не афишировал), а все свое состояние — 400 миллионов долларов — он завещал бедным. Находясь на трассе, бразилец пилотировал на грани возможного, был крайне агрессивным и зачастую переступал черту. Но стоило ему вылезти из кокпита — как люди снова видели доброго и обаятельного парня, улыбка которого мало кого могла оставить равнодушным.

■■■

«В Имолу я приехал в субботу вечером. На следующий день, услышав его «Привет!», я встревожился. Мы виделись несколько раз, разговаривали днем, потом в самый канун гонки, на стартовом поле. Он был не таким, как обычно. И так странно обернулся ко мне, когда я уходил...»

Ален Прост

Сенну просто обожали журналисты и миллионы людей по всему миру, а в Бразилии ему чуть ли не поклонялись. Поэтому события, произошедшие в мае 1994 года, буквально потрясли всю страну. И весь гоночный мир.

Гран-при Сан-Марино 1994 года до сих пор помнят как черный день в истории автоспорта. Уже во время пятничных тренировок молодой пилот Рубенс Барикелло угодил в страшную аварию, сломав нос и ребро. На следующий день трагически погиб австрийский дебютант Роланд Ратценбергер. Но самая страшная потеря ждала всех в воскресенье.

Сенна, вновь оказавшись за рулем быстрой машины, занял уже привычную для себя поул-позицию. Но всего через несколько кругов после старта болид лидера резко дернуло в сторону и синий Williams на всей скорости протаранил стену. Сперва никто не осознал всей серьезности ситуации; казалось, вот-вот пилот вылезет из кокпита и, расстроенный, поплетется в боксы. Однако чуда в этот раз не произошло: шлем Айртона пробил отлетевший при столкновении кусок подвески.

В Бразилии был объявлен трехдневный траур, а попрощаться со своим кумиром в день похорон пришли миллионы человек. Одним из них был главный соперник всей его жизни — Ален Прост. ■

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Revolution Software
Платформы
PC, PS Vita, iOS, Android
Сайт игры
revolution.co.uk/games/bs5

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 1,6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 4770

Анастасия Шакирова

Древнее золото лучше блестит

BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE

Рассказ о последней части легендарной серии **Broken Sword**, **The Serpent's Curse**, хочется начать с какого-нибудь афоризма, вроде «Работает — не трогай, людям нравится — не меняй», «Добротно пожившее лучше нового» или популярного «Старый конь борозды не испортит» (потому что он просто ляжет в эту борозду и уснет).

Впрочем, обойдемся без крылатых фраз и просто будем честны: игру ждали многие. Когда разработчики объявили о сборе денег на продолжение с помощью Kickstarter, то не прогадали. Пятнадцать тысяч игроков собрали без малого миллион долларов — более чем достаточно для традиционного двухмерного квеста.

И змеиное проклятие зашипело, свиваясь в кольца, и сломанный меч зазвенел о камень, готовясь удивить своих преданных поклонников. А наши старинные друзья, американец Джордж Стоббарт и французская журналистка Николь Коллард, встретившись в цветущем Париже, снова вышли на тропу... пусть не войны, но приключений. Весьма опасных приключений.

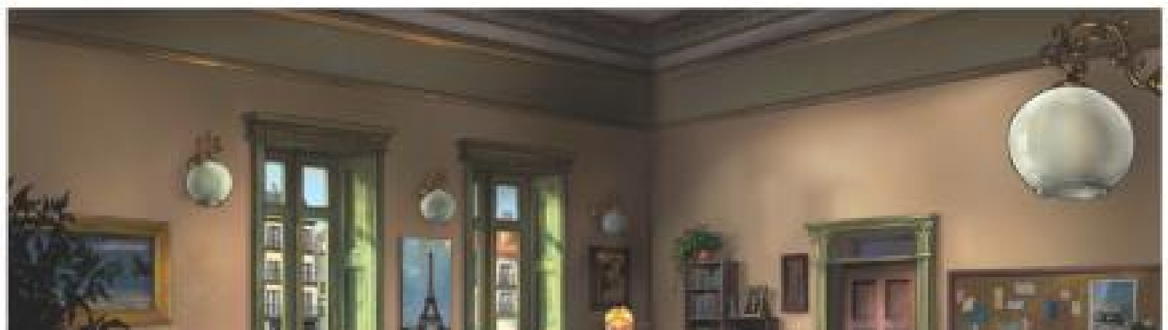
ОНА НАПИСАЛА УБИЙСТВО

Джорджа и Николь можно использовать в качестве магнита, честное слово! Нет, не для холодильника, а для авантюр: даже если они встретятся в совершенно пустой комнате, будьте уверены — в ней непременно произойдет что-то необычное. Упадет с потолка очередная древняя легенда во плоти, пол разверзнется, открыв подземный проход через половину Европы к египетским пирамидам... Вот и сейчас — не успели они даже толком поздороваться, как в маленькую картинную галерею, куда Нико попала по журналистскому долгу, а Джордж — в качестве представителя страховой компании, врывается грабитель. Тип в мотоциклетном шлеме срывает со стены одну из картин, стреляет в попытавшегося ему помешать владельца галереи и убегает.

Разумеется, наши герои не могут остаться в стороне — расследование истории уведет их, как водится, в совершенно неожиданном направлении. Зловещая картина с подходящим названием La Maledicci? (исп. — «проклятие»), зачем она была похищена? Какие секреты она скрывает? И почему многие так убеждены, что это произведение искусства несет на себе печать неудачи для владельца? В голове всплывает куча вопросов, но ответы на все вы не получите — это лишь первая глава игры, вторая должна выйти в январе 2014 года. Поэтому если вы не из тех, кто готов прервать чтение захватывающего детектива на месяц-другой, терпеливо ожидая развязки, — вероятно, стоит потерпеть, пока в продаже не появится полная версия.

ЖИВОПИСЬ

Сотни тысяч долларов с Kickstarter не пропали зря: игра радует глаз, визуальный стиль понравится и опытным ветеранам жанра, и тем, кто впервые столкнулся с серией. Прекрасно отрисованные двухмерные фоны — хоть сейчас в рамку и на стену. Уютные улоч-



Апартаменты Нико. Легкий творческий беспорядок налицо.

Обаянием и дедуктивным методом добиваемся цели.

Несмотря на мрачность событий, игра сохраняет солнечность в каждом кадре.

Не Пушкин, но тоже ничего!

Настоящему индейцу, то есть детективу, трущобы не в новинку.

ки, квартиры, ресторанчики… каждый бэкграунд действительно отражает характер момента, каждый дом — от библиотеки нефтяного магната-миллионера до мансарды прелестной любвеобильной вдовы — несет на себе отпечаток личности хозяина.

Герои, в отличие от фонов, выполнены в 3D и в общем-то сносно вписываются в окружение, хотя зачастую бросается в глаза кривоватая анимация. Когда двухмерный герой поворачивается на месте словно березовое полешко, пытающееся танцевать балет, — это почему-то не так раздражает, как дерганые потуги трехмерного. Особенно тяжело смотреть на движения Нико — девушка вроде как утонченная, элегантная, а перемещается с грацией робота. Тем не менее общее впечатление это не сильно портит. Ведь главное — стиль! А стиля у Broken Sword всегда было достаточно.

СЕРЫЕ КЛЕТОЧКИ, ГАСТИНГС!

Загадки, встречающиеся на пути, нельзя назвать безумными или непредсказуемыми; никто не заставит вас открывать шкаф бананом, чтобы найти внутри инопланетное желе, которым нужно накормить корову, чтобы та отрастила крылья и унесла нас на следующую локацию. Все логично: пластиковую карточку можно использовать для отскребания жвачки с пола, а провода сигнализации надо перерезать кусачками для ногтей. Если же вы, хоть убей, не догадываетесь, что делать дальше, встроенная система подсказок поможет — вплоть до прямого указания «иди туда, вынь из инвентаря загогулину и два раза шмякни ей по пимпочке».

Правда, смесь достаточно остросюжетного детектива (много ли квестов начинается аж с трех убийств?) и извечной беды жанра — неторопливости — рождает порой странные моменты. К примеру, мы не можем допросить возможного подозреваемого или подойти к интересующему нас шкафчику, пока не уберем с пути страшного и ужасного... таракана. Усатое чудище, разумеется, просто так прибить тапком нельзя — требуется трехступенчатое последовательное решение, с сохранением вредителя в живых. Гринпис, вероятно, одобрил бы, но из сюжета такие моменты несколько выбиваются.

Впрочем, основные задачи вполне вписываются в расследование: нам предстоит осуществить множество краж, взломов и краж со взломами (все во благо дела!), почувствовать себя сборщиками головоломок, склеивая разорванное письмо, познакомиться с русским олигархом, у которого на газоне перед домом стоит куст, подстриженный в виде двуглавого орла… Из Парижа в Лондон, из Лондона в Париж. История закручивается все сильнее: гностицизм, орден доминиканцев, таинственные символы, прячущие в себе древнюю ересь… Рискнете ли вы распутать змеиное проклятие, схватив Уробороса за хвост?

Нико традиционно берет на себя «дипломатические» миссии и разговоры, в то время как физические упражнения и работа с механизмами выпадают на долю Джорджа (подтянувшись на одной руке в паре метров от мостовой, вскрыть блок управления сигнализацией — а вам слабо?).

Фирменный мягкий юмор, присущий серии, тоже никуда не исчез. Даже в самой тяжелой ситуации всегда находится тема для шутки: «Джордж, если уж вы изображаете труп, изображайте его немного потише!» Дух старой школы неустанно витает в воздухе, изредка смахивая набежавшую слезу.

■ ■ ■

«Если игра такая замечательная и выполнена в традициях серии, почему же внизу красуются семь баллов?» — спросите вы. Все просто. После того, как мы увидели новые способы рассказа истории в видеоиграх (The Stanley Parable, Gone Home и др.), больше нельзя закрывать глаза на проблемы олдскульных квестов. Да, многие из них неизменно увлекательные и уютные, красивые, запоминающиеся — и Broken Sword из их числа, — но это не повод причислять им заслуги, которых нет.

The Serpent's Curse — отличное приключение, достойный продолжатель известной серии, с которым обязательно нужно ознакомиться, если вы любите жанр. Не меньше, но и не больше. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Старый добрый Broken Sword снова с нами. Вероятно, высот первых частей ему уже не достичь, но это именно то, чего ждали поклонники, а мелкие недочеты ему простят. Да что там — уже простили, ведь правда?

ГЕЙМПЛЕЙ	7
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

ЧТОБЫ ПОМНИЛИ
EPISODE 1 — ALL THAT REMAINS

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
TELLTALE GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, IOS
САЙТ ИГРЫ
TELLTALEGAMES.COM/WALKINGDEAD

КИРИЛЛ ВОЛОЩИН

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CORE 2 DUO 2 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 2,3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

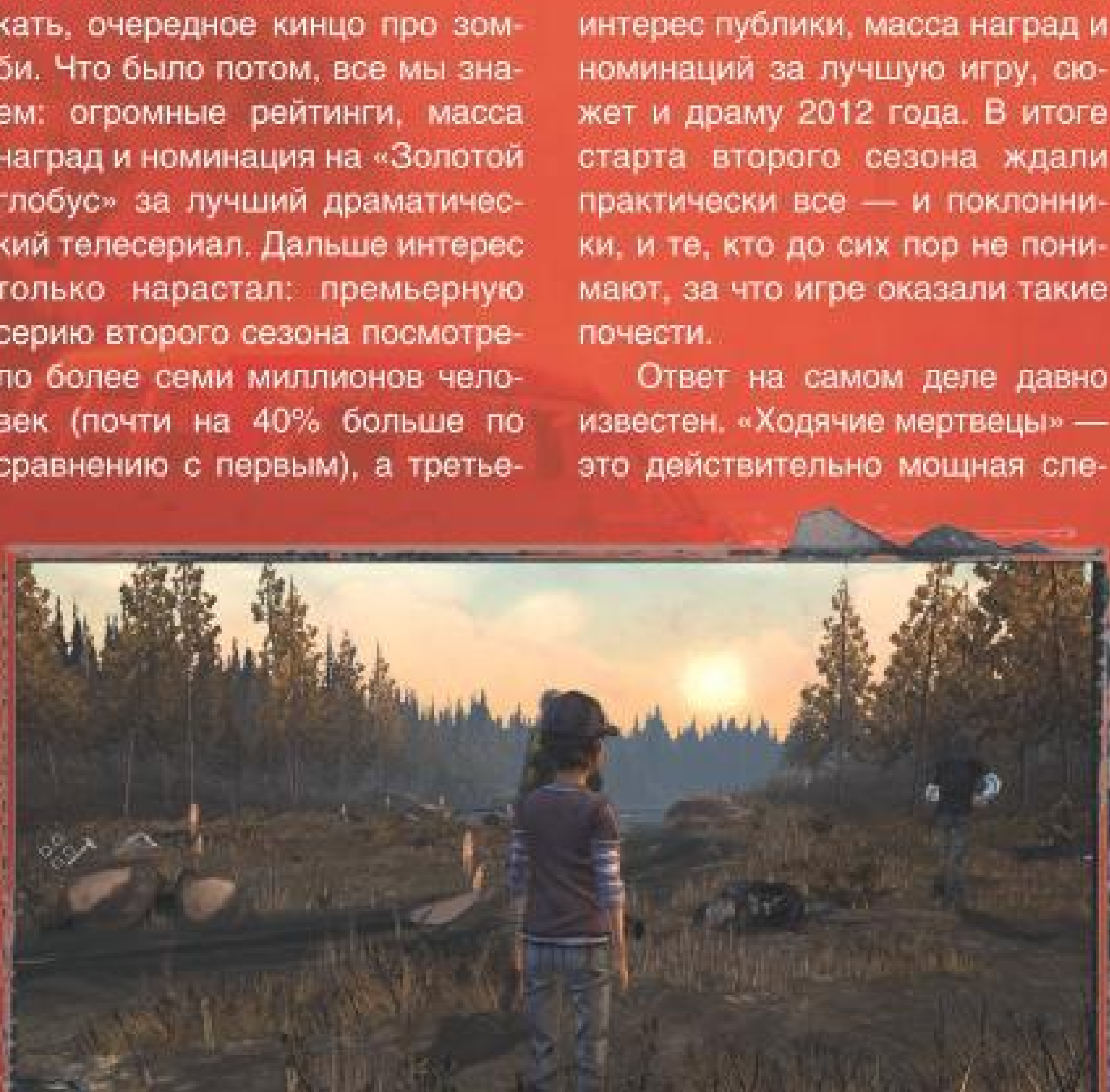
Видеоигровой сериал «Ходячие мертвецы» повторяет судьбу телевизионного. Перед началом первого сезона, стартовавшего, напомним, на канале AMC в октябре 2010 года, критики и зрители, не видевшие оригинальных комиксов Роберта Киркмана, морщились — дескать, очередное кинцо про зомби. Что было потом, все мы знаем: огромные рейтинги, масса наград и номинация на «Золотой глобус» за лучший драматический телесериал. Дальше интерес только нарастал: премьерную серию второго сезона посмотрело более семи миллионов человек (почти на 40% больше по сравнению с первым), а третьего — уже почти одиннадцать миллионов.

С сериалом **Telltale Games** происходит примерно то же самое. К моменту запуска игровой версии **The Walking Dead** в студию уже мало кто верил. Но зомби вытянули разработчиков из могилы — опять же огромный интерес публики, масса наград и номинаций за лучшую игру, сюжет и драму 2012 года. В итоге старта второго сезона ждали практически все — и поклонники, и те, кто до сих пор не понимают, за что игре оказали такие почести.

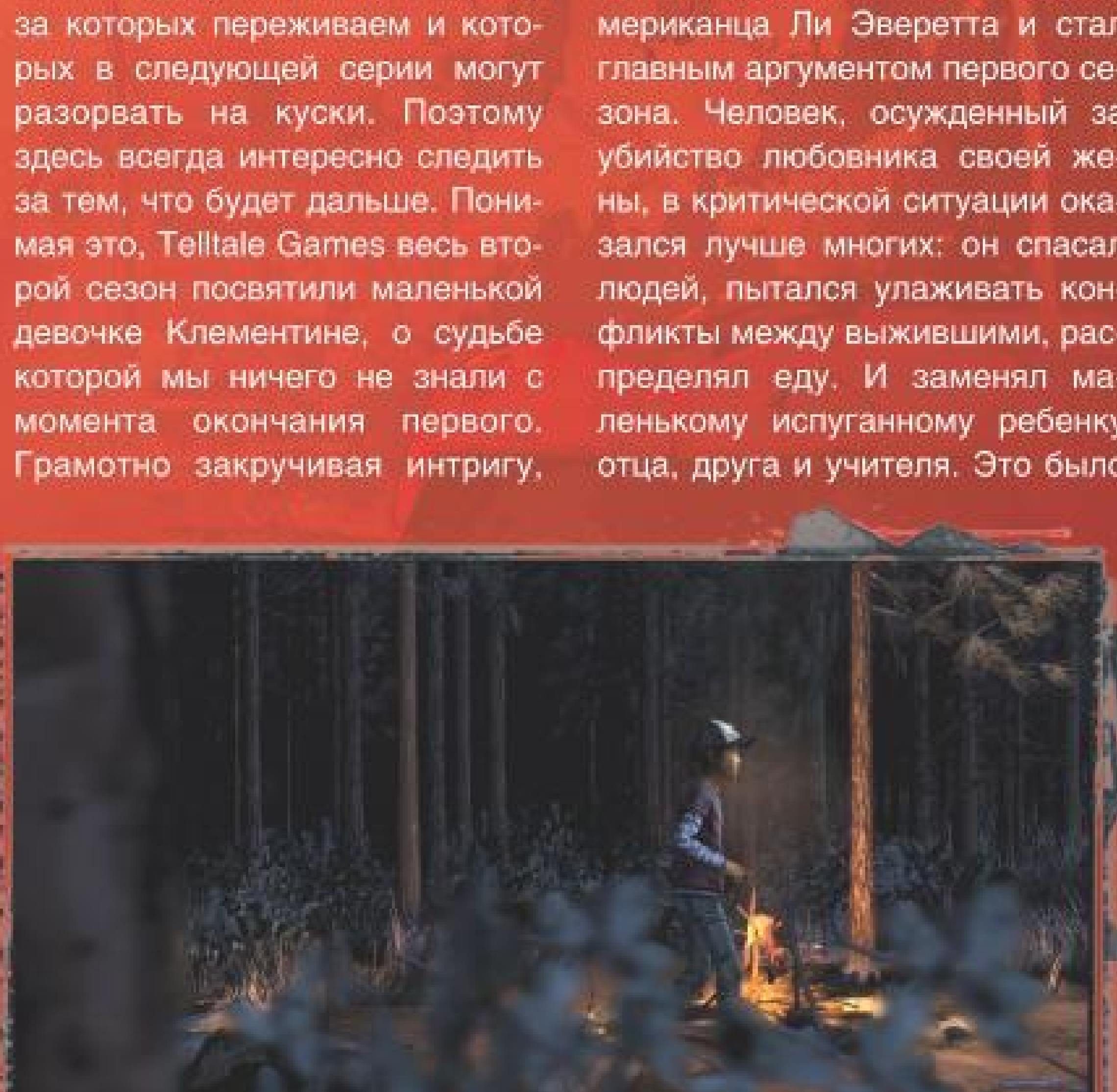
Ответ на самом деле давно известен. «Ходячие мертвецы» — это действительно мощная слезоточивая драма, главные герои в которой отнюдь не зараженные, а люди, их отношения, их решения, их моральное падение или возвышение, которое проявляется в наиболее критических ситуациях. А главное — это увлекательная история персонажей, к которым мы привыкаем, за которых переживаем и которых в следующей серии могут разорвать на куски. Поэтому здесь всегда интересно следить за тем, что будет дальше. Понимая это, Telltale Games весь второй сезон посвятили маленькой девочке Клементине, о судьбе которой мы ничего не знали с момента окончания первого. Грамотно закручивая интригу, разработчики не упомянули о ней и в промежуточном эпизоде **400 Days**, вышедшем в перерыве между двумя сезонами.

ДЕВОЧКА И МОНСТРЫ

Собственно, дуэт маленькой Клем и оберегавшего ее афроамериканца Ли Эверетта и стал главным аргументом первого сезона. Человек, осужденный за убийство любовника своей жены, в критической ситуации оказался лучше многих: он спасал людей, пытался улаживать конфликты между выжившими, распределял еду. И заменял маленькому испуганному ребенку отца, друга и учителя. Это было



КАРТИНКА СТАЛА ЧУТЬ ОПРЯТНЕЕ, НО НЕ БОЛЕЕ ТОГО.



УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ ВСЕ ТАКОЕ ЖЕ КРИВОЕ, А ПЕРСОНАЖИ ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ УМЕЮТ БЕГАТЬ.

ТЕПЕРЬ, ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ПЕРЕИГРАТЬ КАКУЮ-ТО ГЛАВУ И ПРИНЯТЬ ДРУГОЕ РЕШЕНИЕ, ДЛЯ ЭТОГО НЕ ПРИДЕТСЯ ПЕРЕИГРЫВАТЬ ВСЕ ПОСЛЕДУЮЩИЕ. ИГРА ПРОСТО ПРЕДЛОЖИТ СОЗДАТЬ НОВЫЙ ФАЙЛ СОХРАНЕНИЯ.

И ЗА ЧТО ВСЕ ЭТО МАЛЕНЬКОЙ ДЕВОЧКЕ?

трогательно, мило, страшно и обезоруживающе ужасно в конце. Ли искал родителей Клем, выдергивал ее из лап зомби и сошедших с ума выживших, учил ее держать в руках пистолет, рисковал жизнью ради ее игрушек и ее бейсболки. А в финале, будучи уже зараженным, попросил девочку убить себя — это был как раз тот случай, когда в финале плакали практически все...

Мы могли, конечно, принять другое решение, не убивать Ли и оставить его медленно превращаться в монстра. Но на судьбу Клементины это уже никак не влияло — она осталась одна, а о бывшем защитнике напоминает только его фото в рюкзачке да бейсболка на голове.

Начало второго сезона несколько меняет эту диспозицию. Девочка встречает двух выживших, знакомых нам по финальным сериям первого, но луч света зажегся ненадолго. Авторы, кажется, решили поддержать темп четвертого сезона телесериала, где персонажи мрут как мухи. В **All That Remains** драма закручивается сразу, без лишних прелюдий. Уже через пять минут после начала игры мы получаем первый труп, а еще через пять минут второй старый знакомый попадает в западню. Клементина снова остается одна.

Ну а дальше начинается симулятор выживания маленькой девочки. Вот Клем откусывает палец взрослому злому дядьке, вот сражается за еду с собакой, вот раненая, истекающая кровью, в полубреду пытается убежать от зомби, вот сама себе без наркоза зашивает открытую рану... Конечно, после того, как в первом сезоне героев накормили мясом их еще живого друга, нас уже трудно чем-то удивить, но поверьте — видеть, как маленькая девочка, совсем не похожая на Рэмбо, кричит от боли, протыкает себе иголкой кровоточащую кожу и тянет нитку, просто физически больно. При этом картинка так умело расфокусируется, что, кажется, вот-вот сознание потеряет не только Клементина, но и сам игрок.

Вскоре героиня, понятно, попадает в новую группу выживших, постепенно вникает в их проблемы и новые сложные взаимоотношения. Но перед этим ей предстоит пережить немало крайне неприятных минут, когда ее фактически бросают умирать. Это подчеркивает более мрачную, жестокую атмосферу второго сезона: большинство людей здесь окончательно превратилось в животных, они грызутся друг с другом как собаки, избивают беременных женщин и никому не верят, даже умирающим детям...

ПРИ ВСЕМ БОГАТСТВЕ ВЫБОРА ИНОЙ АЛЬТЕРНАТИВЫ НЕТ

Игровая механика не изменилась ни на йоту. Это все то же интерактивное кино, построенное на диалогах, кат-сценах, «квиктаймивентах» и простеньких квестовых элементах. За отведенное время мы выбираем желанные ответы и реплики (а собеседники, как и раньше, запоминают некоторые из них и вроде бы делают для себя какие-то выводы), ожесточенно и вовремя жмем на нужные клавиши, чтобы Клем отбилась от очередного зомбака или избежала его тесных объятий. А в перерыве недолго исследуем маленькие локации, чтобы найти, а потом в нужном месте применить молоток, зажигалку или ту же нитку с иголкой. Мозг по-прежнему никак не задействован, но с тем, что теллтейловские The Walking Dead совсем не про загадки, давно уже пора смириться.

Разработчики провели лишь небольшой косметический ремонт — сделали картинку более детализированной и насыщенной, чуть изменили интерфейс диалогов (правда, непонятно зачем) и добавили один новый вариант QTE.

Если особых изменений в игровой механике никто и не ждал, то на то, что игра станет еще более нелинейной, надеялись многие. Но и тут пока все по-прежнему. Есть ряд трогательных или шокирующих, но мало на что влияющих выборов: разжечь костер с помощью фото Ли или детского рисунка, где Клем нарисовала себя и родителей, убить раненую собаку или оставить ее мучиться, дать умирающему глоток драгоценной воды или нет и т.д. На весь эпизод есть лишь один действительно критический выбор: кого из двух персонажей спасти. Однако, судя по трейлеру второго эпизода, повлияет это решение только на то, кто из них будет дальше рядом с нами, но не на сквозной сюжет. При этом игра ищет ваши сохранения из первого сезона и вроде бы как-то вписывает принятые там решения в новую историю, но все это, кажется, влияет только на компоновку «краткого содержания предыдущих серий», что идет перед запуском All That Remains.

■■■

Впрочем, все это не так важно — и механика, и даже моральные решения игрока тут вторичны. Первый сезон брал прежде всего сценарием, историей, персонажами, развитием их отношений и шокирующими сценами. Отступать от принесшей успех формулы, естественно, никто не захотел. Если и менять что-то, то уж точно не в рамках второго сезона. Telltale Games кует железо, пока горячо, и правильно делает. Правда, не очень понятно, будет ли новая история столь же мощной и драматичной. Все-таки в первом сезоне работал эффект новизны, да и образ Клементины был силен именно в дуэте с Ли. А кто займет его место сейчас? Как бы там ни было, в All That Remains авторы сумели нас заинтриговать, и теперь мы просто обязаны досмотреть сезон до конца. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ДОЖДАЛИСЬ?

Второй сезон главной драматической игры прошлого года, судя по всему, снова не оставит никого равнодушным. Во всяком случае начало положено, и оно весьма обнадеживающее.

ГЕЙМПЛЕЙ 7
★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА 7
★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА 8
★★★★★★★★☆☆
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 5
★★★★★☆☆☆☆☆

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

ЖАНР
ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
NINTENDO
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ
ПЛАТФОРМА
WII U

САЙТ ИГРЫ
SUPERMARIO3DWORLD.NINTENDO.COM

Андрей Скочок

ВЧЕТВЕРОМ В ТРЕХМЕРНОМ МИРЕ

Порочный круг, в котором оказалась Nintendo Wii U, никак не удается разорвать: из-за скудной библиотеки игр приставка до сих пор продается средненько. Но тут появляется она...

Super Mario 3D World будто ничего не боится, берет и выходит аккурат к релизу Xbox One и PlayStation 4, словно живая декларация от **Nintendo** — вот вам, конкуренты, не боимся мы вас!

ЧЕЛОВЕК И КОШКА

Девиз Super Mario 3D World Сигэру Миямото озвучил во время одного из показов Nintendo Direct: «Это первый трехмерный Марио, который играется как двухмерный». Уровни тут объемные, но выглядят так, словно их проектировали для классического «Марио», а потом вытянули в глубину. Обычно мы путешествуем в трех измерениях, но иногда игра возвращает нас в плоскость, камера плавно берет вид сбоку — и вот оно, добро пожаловать в старые добрые времена.

В итоге 3D World напоминает одновременно прошлогоднюю **Super Mario 3D Land** с 3DS и **Super Mario Galaxy 2**. От первой остались управление и структура уровней, а от второй — то, что каждый этап вводит новую механику. В одном месте мы гоняем по воде на спине надувного дракончика, в другом выписываем фигуры на льду, сидя в огромном коньке, в третьем управляем разом и собой, и пачкой клонов, в четвертом распугиваем привидений огромным фонарем.

Команда Миямото не стесняется подбросить нечто новенькое, чтобы спустя несколько минут об этом забыть и выкатить еще что-нибудь. Разнообразие затуманивает сознание. Пробежать сюжетную линию (именно пробежать, без учета поиска секретов и дополнительных уровней) можно меньше чем за семь часов, но время с 3D World пролетает стремительно, его совершенно не ощущаешь. Хочется больше? Зовите друзей.

МОИ ДРУЗЬЯ — МОЕ БОГАТСТВО

Кооператив на четверых — давно норма для двухмерных игр из серии New Super Mario Bros., в трехмерных же выпусках нормального мультиплеера отродясь не бывало, приходилось перебиваться упрощенными заменителями. Скажем, в Super Mario Galaxy 2 второй игрок отыгрывал роль Лумы, которая помогала Марио со

Подобрав «кошачье» усиление, герои обучаются висеть на стенах. Но недолго, через некоторое время они начинают съезжать вниз.

Боузер тоже любит большие и мощные автомобили. Но, как вы догадались, эту машину придется немного подпортить.

Дракончик Плесси подозрительно напоминает старого знакомого Йоши.

Поезд Боузера — один из самых красивых уровней в игре. Жаль, что он настолько короткий.

Победить короля змей такой толпой не очень-то просто: все постоянно сталкиваются и мешают друг другу.

всякой ерундой — таскала звездочки, оглушала врагов и т.д. Но хватало этого разве что на побаловаться.

Теперь же все герои — полноценные участники действа, со своими плюсами и минусами. Марио — «золотая середина», Луиджи прыгает выше своего братца, но жутко плохо тормозит, Тоад бегает быстрее прочих, а принцесса Пич ступает неторопливо, зато умеет высоко прыгать и парить в воздухе. Если просто хотите пробежать игру — выбирайте любого, но некоторые секреты могут раскопать только определенные персонажи.

Кооператив любого «Марио» — это феерический и неописуемо веселый бардак. Если вы твердо нацелились пройти игру на сто процентов и отыскать все потайные места — делать это лучше вдвоем, максимум втроем. Если вас много, на вдумчивое исследование уровней даже не рассчитывайте: почти всегда находится тот, кто отобьется от группы, затеряется, свалится или просто решит затеять спор на тему «А туда ли нам идти?». Да и почти любая компания в итоге принимается таскать бонусы друг у друга из-под носа и выяснять, кто кого первым столкнет в пропасть.

■■■

3D World завлекает не сюжетом, не глубинным смыслом и даже не некой абстрактной культовостью (хотя она, вне всяких сомнений, где-то да проявляется). Она завлекает игрой, самодостаточной и совершенно чистой. Ее нужно не смотреть, не читать, не осознавать — в нее нужно играть. А играть в «Марио» по-прежнему очень весело как в одиночку, так и в компании друзей.

Дизайнеры Nintendo продолжают поражать своей находчивостью, с каждым новым 3D-выпуском похождения сантехника оставляют совершенно новые впечатления — и этот не исключение. Если вы до сих пор размышляли, зачем вам Wii U, вот он — повод купить. ■

БЕСПОЛЕЗНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Традиционно для Nintendo все силы разработчиков бросаются на проработку геймплея, механики и вселенной, и к ним редко можно всерьез придраться. Но вот о геймпаде Wii U почему-то забыли. От него легко отказаться в пользу любого другого контроллера — и, по большому счету, лучше так и сделать.

Когда надо открыть некоторые двери, тачскрин в этом деле попросту мешает — к экрану тянуться явно дольше, чем к одной из кнопок. Дуть в микрофон ради скрытых бонусов тоже не слишком осмысленно, и об этой возможности даже забываешь. А еще можно крутить камеру с помощью акселерометра... Нет, вы издеваетесь! Даже Rayman Legends и прошлогодняя New Super Mario Bros. U используют контроллер-планшет куда интереснее, чем флагманский трехмерный «Марио».

СОЦИАЛИЗАЦИЯ

3D World интегрирована с социальной сетью Miiverse, благодаря чему на карте мира появляются Mii-феи, а после уровней возникают подсказки от пользователей. Феи показывают сообщения, оставленные игроками из вашего региона: кто-то дает советы (где запрятана звезда или печать, как победить ближайшего босса), кто-то просто описывает свои впечатления. Правда, делиться с миром сиюминутной мудростью не очень удобно — на пропуск всплывающих окошек с подсказками уходит до полуминуты. Вы еще не написали сообщение, а желание говорить уже отпало.

ДОЛГОВЕЧНОСТЬ

Хотя проскакать игру можно за пресловутые семь часов, за их пределами останется уйма побочных занятий. Для начала — отыскать все звезды и печати-штампики для оформления сообщений в Miiverse. Еще есть мини-игры, вернее, мини-игра. Полноценного сборника, заточенного под возможности тачскрина (как в New Super Mario Bros.), почему-то нет, зато есть простенькая забава, в которой нужно провести Тоада по уровню и собрать пять звезд.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ!

Внимание к мелочам, даже самым незначительным, которые замечаешь на считанные доли секунды, создает 3D World — лучшую игру про усатого итальянца японских корней со времен Super Mario Galaxy 2.

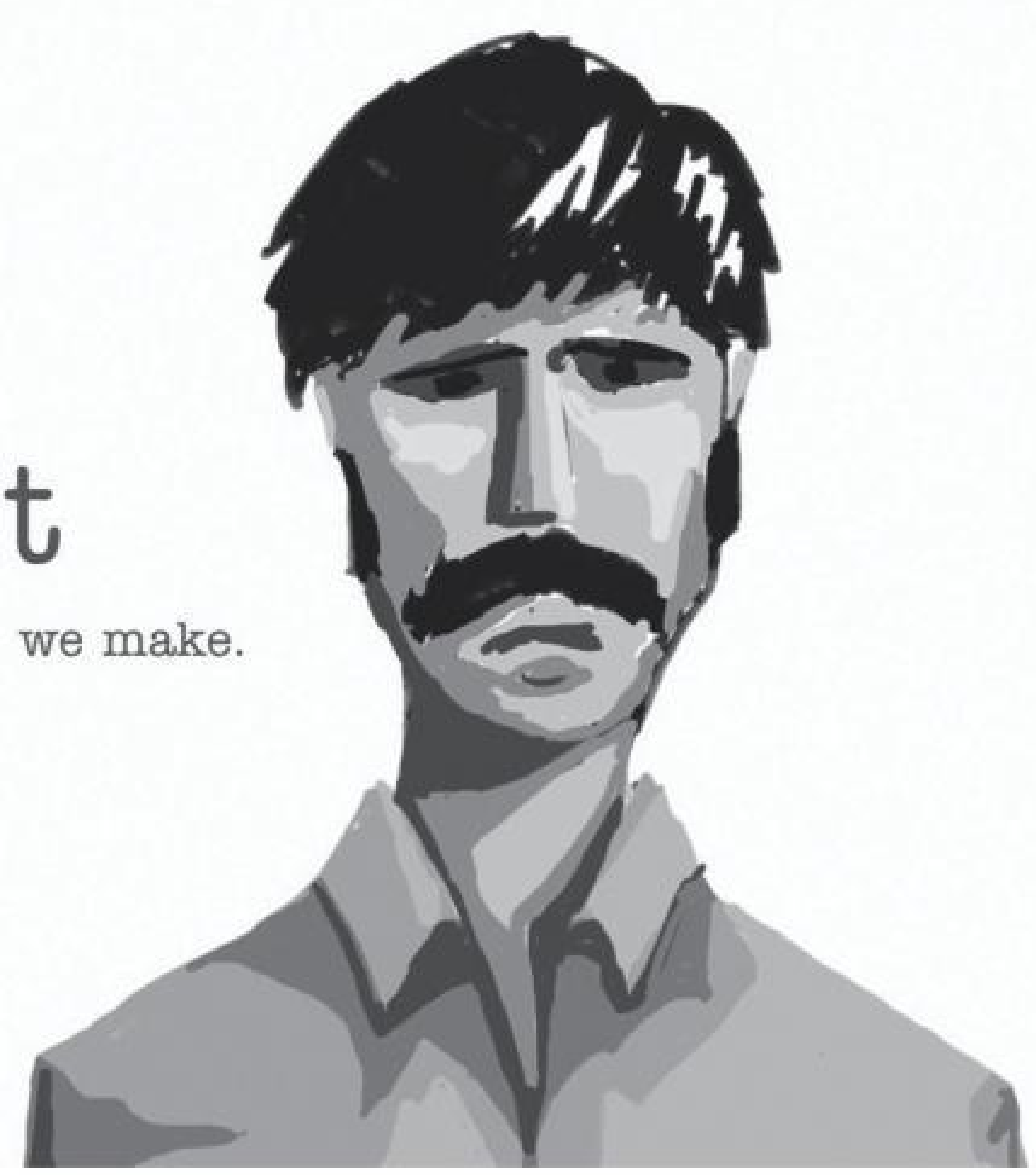
ГЕЙМПЛЕЙ	9
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9

РЕЙТИНГ

9,0

«ВЕЛИКОЛЕПНО»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 1,8 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2 ГГц, 4 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 477



The Novelist

A game about life, family, and the choices we make.

Жанр
Квест, стелс
Издатель/разработчик
Orthogonal Games
Платформа
PC
Сайт игры
thenovelistgame.com

Папа, мама, сын и привидение

Анастасия Шакирова

Классическая ситуация, много раз показанная в литературе, кино и видеоиграх: дом с привидениями. Только в случае **The Novelist** в нем обитает не веселая семейка полупрозрачных Касперов, а всего одна потусторонняя сущность, наблюдающая за жильцами, вселяющаяся в предметы, исподтишка проникающая в мысли и память ни о чем не подозревающих людей. И вы — эта самая сущность.

Отложите приспособления для пугания в сторону и спрячьте подальше разрушительные привычки полтергейста Айдена из **Beyond: Two Souls**. В The Novelist вы действительно исполняете роль духа, живущего в доме на берегу, — в доме, который сняла на лето семья Капланов — Дэн, Линда и их маленький сын Томми. Но дух этот не настроен враждебно к своим гостям, напротив, он стремится помочь им.

В семье разлады. Дэн хочет одного, Линда — другого, первоклассник Томми мечтает о третьем, а вам предстоит распутать этот клубок сомнений, принимая различные решения. Но учтите, что угодить всем не получится, а выбор зачастую далеко не так прост, как кажется. Со временем вы начнете понимать — нельзя добиться счастья для всех и даром. Чем-то неизбежно придется жертвовать.

НО Я НЕ ВРАГ ТВОЙ — Я ТВОЙ ДРУГ

Вы можете играть в режиме Story (тогда вас, как истинного призрака, жители дома замечать не будут) или режиме Stealth. При выборе второго варианта призрак обретает некое подобие плоти и ему приходится прятаться от любопытных взглядов, — но не стандартно, прячась в тени, как это принято в играх, а в источниках света. Пока жители не легли спать, в доме включены все торшеры и люстры и вы можете легко перемещаться по периметру строения, вселяясь в любую лампу, дожидаясь, пока нужный вам человек повернется спиной. И тогда...

Тогда вы сумеете проникнуть в его воспоминания. Все верно, для понимания проблем Капланов требуется не только в стиле классического квеста найти записки, блокноты и бумажки с напоминаниями, разбросанные по дому, но и прочитать память каждого из членов семьи.

Память, как и бывает в жизни, очень обрывочна: короткие диалоги, печали и огорчения, мелкие неурядицы. Но их, вместе с записями, обычно хватает для того, чтобы составить полную картину происшествия. Вот Линда расстраивается из-за смерти любимой бабушки — ее голос дрожит от слез, когда она пишет письмо сестре, ей надо непременно успеть на похороны. Вот Дэну, начинающему писателю, в тот же день необходимо быть на важной презентации. Вот Томми, одинокий ребенок, просит, чтобы отец обратил на него внимание и сводил на интересное шоу... Вам и только вам предстоит выбирать, в чью пользу разрешится ситуация. Допустимы компромиссы: например, оба супруга поедут на похороны, а Дэн постарается как-то уладить вопрос с презентацией, и, в общем, все пройдет успешно. Для двух членов семьи. Томми же, оставленный в одиночестве, будет тихо плакать в

Подобные излияния мыслей Томми мы будем видеть всю игру. Рисует он неплохо для семилетнего, но вот содержание... Хоть бы танк для разнообразия нарисовал, что ли!

Графика в игре, скажем так, специфическая — сочетание сел-шейдинга и стиля небрежного карандашного рисунка. Но восприятию картинка не мешает.

Вид на первый этаж с высоты люстры. Вселяться в лампочки? Почему бы и нет!

Рабочее место Дэна. На дворе явно не двухтысячные (об этом подсказывает несколько архаичная обстановка), поэтому трудится он за пишущей машинкой.

Вот такие записки нам предстоит разыскивать по всему дому. Учитывая его размеры — дело нехитрое.

подушку. Увы, нельзя угодить всем, будь ты хоть трижды дружелюбным привидением.

КУКОЛЬНЫЙ ДОМИК

Вот так перед нами разворачивается нехитрая история одной маленькой семьи (как мы вскользь узнаем из писем и намеков Линды, до приезда в этот дом муж и жена были на грани развода, а сын очень отставал в школе). И мы, сверхъестественное существо, пытаемся как-то склеить осколки, наладить, спаять, починить... Почему игра называется The Novelist? В честь Дэна, постоянно стучащего на своей пишущей машинке? Или в честь... нас? Вдруг незримая сущность, так старающаяся наладить быт Капланов, тоже автор, пишущий какой-то свой роман, и ему позарез нужен тот или иной сюжетный ход?

Напоминает **The Stanley Parable**, верно? И все бы хорошо, и отличная бы вышла игра. Да только, увы, появляется это «да только». Идея The Novelist замечательна, но реализация хромает. Как минимум на две лапы из четырех.

Основная проблема в том, что Капланы, хоть разработчики и пытаются убедить нас в обратном, не кажутся живыми. Они общаются лишь типовыми фразами вроде «Привет, мама», «Привет, солнышко», никак более не взаимодействуют и передвигаются по дому по заранее указанным маршрутам а-ля NPC из **Skyrim**; Линда в основном пишет картины в своей мастерской, Дэн сидит за машинкой, Томми рисует или бегает по комнате с игрушечной ракетой. Да, проблемы у них есть, настоящие проблемы — письма и дневники не вызывают чувства подделки. Но стоит понаблюдать за Капланами вживую, как становится отчетливо видна вся фальшь происходящего. Лучше бы мы, как в **Gone Home**, передвигались по пустому дому, а люди напоминали о себе лишь разбросанными вещами и захламленными комнатами.

Самым картонным вышел семилетний Томми. У него нет никаких фантазий, придумок, своих историй и мечтаний, кроме «Папа, поиграй со мной», которое за девять глав игры набьет вам оскомину. Даже рисует он только свою семью в разных вариациях — ни танков, ни драконов, ни рыцарей, ни-че-го. Вы в детстве рисовали только маму и папу? Сомневаемся.

■■■

Наконец, дом. Маленький, типовой, скучный дом, который за время прохождения тоже успевает изрядно надоесть. Мы заперты в здании, а Капланы свободны — в таких условиях оставаться добрым очень тяжело, особенно когда с сопереживанием главным героям как-то не очень. Прибавьте к этому тот факт, что воспоминания любого из членов семьи переносят вас — правильно! — в тот же самый дом, только в черно-белом варианте, с застывшими во времени, как в паутине, фигурами... В общем, терпения вам понадобится много.

При этом история, завязка и идея игры, повторимся, очень хороши. Нелегкие каждодневные решения; проблемы маленькой семьи, которые для ее членов важнее, чем любые революции и войны на другом краю света; ответственность за совершенные поступки; то, как одно короткое лето повлияет на всю последующую жизнь троих героев... Все это интригует. Но, к сожалению, авторы не смогли вытянуть собственный концепт. Мы — всего лишь маленький призрак маленького дома, джинн в бутылке, обреченный помогать своим хозяевам. Помогать, даже если они ему только не нравятся. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

The Novelist радует нетривиальной идеей, которая в перспективе могла вылиться в интересную игру, но многочисленные недоработки не позволяют назвать проект удачным. Тем не менее мы очень ждем следующую работу Orthogonal Games. Что им точно удалось, так это заявить о себе.

Геймплей	6
Графика	4
Звук и музыка	5
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

6,0

«Средне»

Олег Уткин

DOKI-DOKI UNIVERSE

Приключение по Фройду

Жанр
Приключение
Издатель/разработчик
HumaNature Studios
Платформы
PS3, PS4, PS Vita
Сайт игры
ru.playstation.com/doki-doki-universe

Робот, одетый в костюм гейши, верхом на крылатой свинье прилетает на планету из экскрементов, где нужно устроить душ из, пардон, блевотины одному из ее обитателей. Это рядовая ситуация для **Doki-Doki Universe**, где мы повстречаем множество необычных персонажей и будем выполнять их самые странные и необычные запросы: показать дельфина кактусу в пустыне, сделать из курицы жертвоприношение, вызвать землетрясение с помощью танца. Игра пытается вытолкнуть вас за рамки привычного понимания мира, создавая абсурдные случаи на каждом шагу.

Главного героя зовут TQ3 — и он, как мы уже выяснили, робот. Хозяева бросили его на маленьком астероиде посреди космоса, пообещав за ним вернуться. Прошел не один десяток лет, пока TQ3 не заметил пролетающий мимо пришелец и не объяснил бедолаге, что никто за ним не прилетит, так как тот давно устарел, и, чтобы вернуться обратно к людям, ему необходимо научиться понимать их чувства. Джеф (так зовут пришельца) пообещал с этим помочь и доставил на планету, где живет доктор по имени Терапевт. Он будет анализировать поведение TQ3, изредка звоня по телефону и сообщая об успехах.

Нам предстоит посетить множество планет, каждая из которых характеризует одно из человеческих качеств — злость, зависть, ложь, — прямо как в «Маленьком принципе» Антуана де Сент-Экзюпери, только немного под другим углом. Познакомившись с каждым из обитателей этих миров, мы сможем понять их заботы и попытаться оказать посильную помощь, решая простые головоломки.

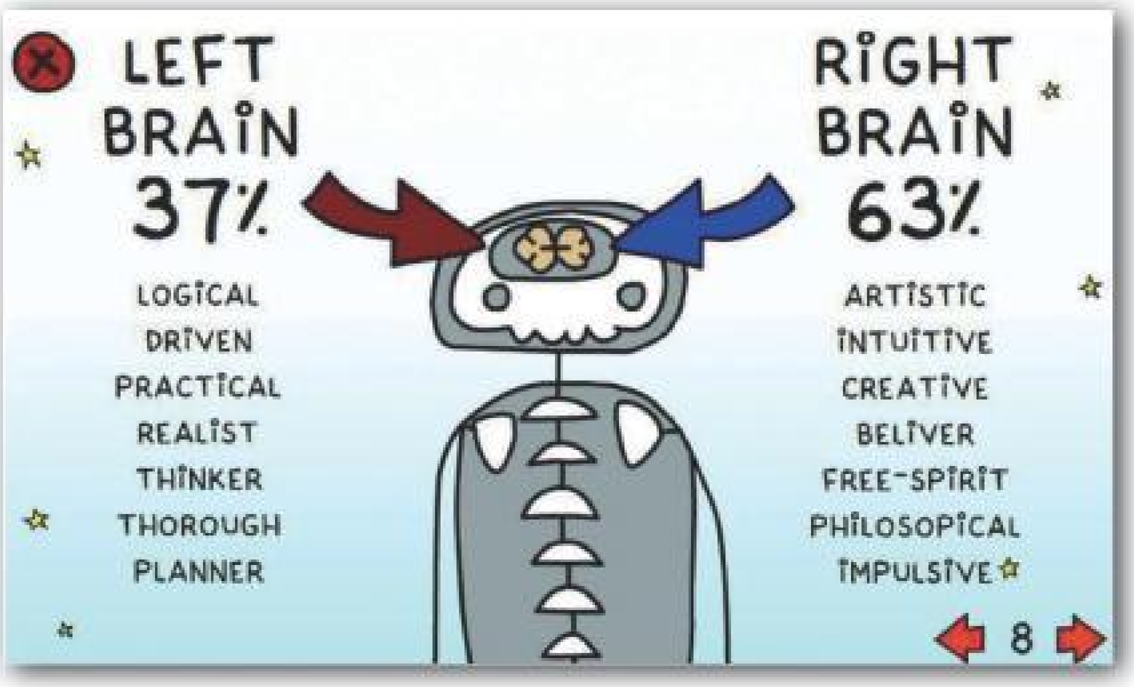
Чтобы понять, как выглядит геймплей Doki-Doki Universe, представьте себе **Scribblenauts** — игру, где можно напечатать название почти любого предмета или существа и оно появится на экране, — в которой… все уже сделано за вас. От игрока требуется лишь выяснить, кому что нужно, собрать соответствующие предметы, разбросанные вокруг, и подарить определенным персонажам. Так, египетский жрец любит все желтое и блестящее, но терпеть не может зеленый цвет, и тут предстоит решать, попытаться нарыть в сумке что-то похожее по описанию, например золотую монету, или сунуть ему пучок травы, — зависит от того, хотите вы его порадовать или разозлить.

Увы, от планеты к планете игровой процесс не становится разнообразнее: запросы героев меняются, количество предметов растет, но суть остается неизменной — находим, болтаем, дарим. Хотя, казалось бы, с такими невероятными просьбами от каждого из существ глубина геймплея могла бы им соответствовать.

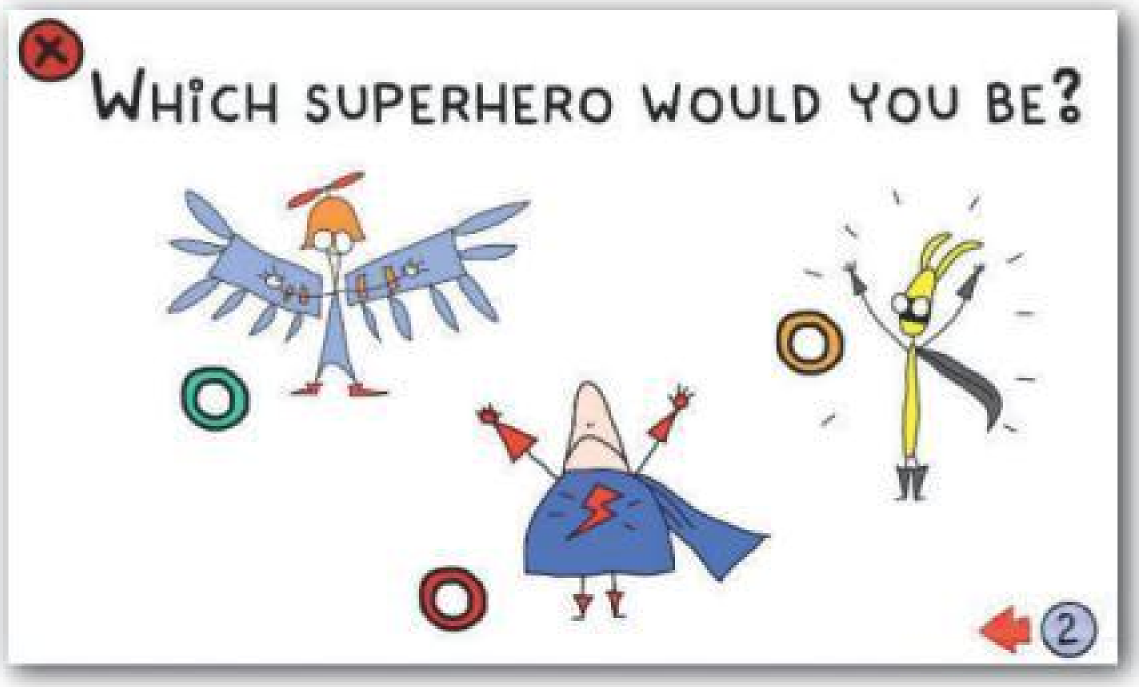
■ ■ ■

Кроме решения чужих проблем, в игре есть множество астероидов, на каждом из которых вас будет ждать необычное существо, задающее совершенно нелогичные на первый взгляд вопросы, сопровождаемые картинками. Какой корабль вы бы выбрали — желтую подлодку или летающую тарелку? Что один монстр говорит другому? Кто победит в драке — эвакуатор или робот? И на основе полученных ответов существо попробует описать ваш характер. Что удивительно, его заключение почти всегда совпадает с положением вещей (мы проверяли на разных людях)! Получается, делая тот или иной выбор, мы наделяем главного героя-робота эмоциями, лепим из него свой прообраз. И эта часть игры — волшебная. Но закрыть глаза на общую простоту не получается. Несмотря на интересную задумку и довольно широкий простор для исследования, Doki-Doki Universe очень не хватает глубины. ■

Что же придумает TQ3 в этой ситуации, чтобы избежать взбучки?



Так будут выглядеть отчеты доктора Терапевта после выполнения заданий и ответов на разнообразные вопросы.



Каким из супергероев вы бы хотели стать? От ответа зависит свойство характера, которое вам припишет игра.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Симпатичная игра, которая в какой-то степени позволяет познать себя и окружающий мир в смешных, а иногда и попросту идиотских ситуациях. Но чересчур примитивная.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
6.5
СРЕДНЕ

Жанр
Квест
Разработчик
Fishcow Studio
Издатель
Daedalic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
playgomo.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
1,6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 4770

Анастасия Шакирова

GOMO

Кошелек и его жизнь

С чего начинаются игры? RPG — с пары монеток в кармане и неясной цели впереди, шутеры — с автомата и пачки патронов, а квесты... квесты обычно начинаются с проблемы, которая поставлена перед главным героем. У центрального персонажа **Gomo** проблема хоть и незначительная (на наш взгляд), но очень важная (на его взгляд): злобные пришельцы украли любимую собаку и требуют в обмен на нее редкий красный кристалл, скрытый глубоко под землей. Гомо, существо непонятной расы, но явно тряпичного происхождения (например, личный инвентарь он, не мудрствуя лукаво, зашивает прямо в себя, раскрывая молнию на спине), смело отправляется в путь. А вместе с ним и мы.

Разработчики явно вдохновлялись такими бриллиантами жанра, как **Samorost** и **Machinarium**, — игра у них получилась стильная, в своеобразной красоте ей не откажешь. Мир Gomo выполнен в приятной глазу сепии, отдельные кадры даже хочется зарисовать и использовать для в меру абстрактных открыток или детских книг, а моменты, когда Гомо двигается сам, без нашей подсказки, напоминают о ламповом советском мультфильме. Словом, авторам действительно удалось добиться красивой картинки. А вот сделать хорошую игру — нет.

Мы покорно скачем вперед по локациям (вернуться на предыдущий экран нельзя) и решаем головоломки, смысл которых сводится к «подбери предмет и найди активную точку». Логика, хоть и местами странная, в загадках вроде как присутствует, но вот беда — порой совершенно непонятно, что же за предмет у тебя в руках. Вот вы подобрали что-то мелкое, черное — на первый взгляд, кредитная карта. Но с одинаковой вероятностью может быть и бритвенный станок. Часто разобраться не получается, поэтому остается только пресловутое «тыкай везде, пока курсор не поменяет цвет». Да, разработчики попытались внести в эту надоедливую рутину разнообразие, но при помощи чего? Пазлов-пятнашек и кодовых замков, пароль к которым даже подбирать не надо — его очень трудно пропустить на локациях.

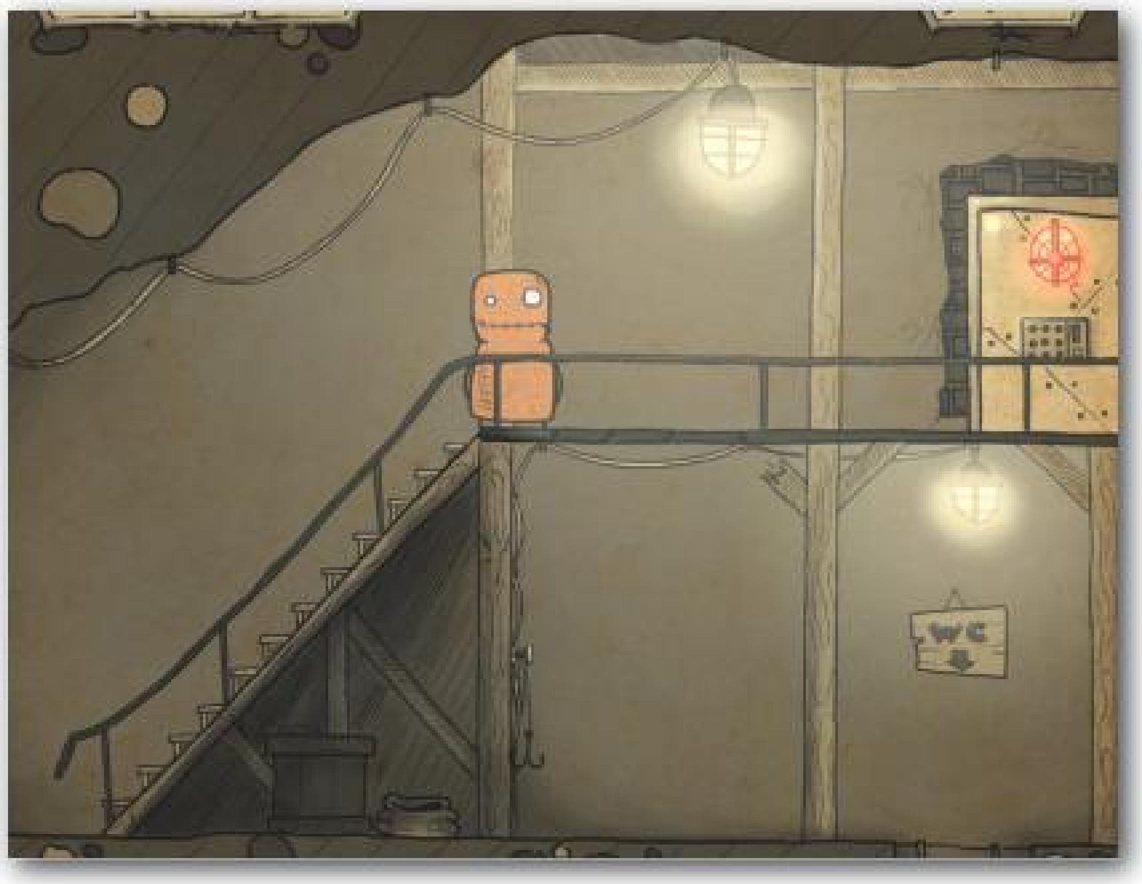
Но главная беда Gomo даже не в механике — в конце концов, это болезнь многих квестов. Куда страшнее проблемы с сюжетом: здесь ты не сочувствуешь ни персонажу, ни истории. Главный герой, напоминающий глазастый кошелек на ножках, иногда глупо гыгыкающий и засыпающий, стоит оставить его без внимания на пару секунд, не обладает и толикой того обаяния, каким были наделены робот из «Машинариума» или кроха-гном из «Самороста». Честное слово, даже его собака (тоже тряпичной породы, кстати) кажется симпатичней самого Гомо.

Стоит также отметить, что задание по спасению пса займет у вас всего от часа до полутора. Заняло бы и меньше, просто товарищ Гомо слишком уж медлителен. Пока он задумчиво осмотрит предмет, положит его в свой «заспинный» карман, дотопает до нужно места, снова расстегнет карман и вытащит вещь, успеваешь поседеть.

■ ■ ■

Простой, как ситцевое полотенце, юмор, милая картинка, бестолковый герой, тыканье мышкой по случайным поверхностям... Если вы *очень* скучаете по графическому стилю «Машинариума» или хотите на час-другой чем-то занять ребенка, который любит подобные игры, — посмотреть Gome можно. Другое дело, что это не бесплатная флэш-игра, а вполне себе коммерческий квест, за который просят шесть долларов — вроде бы и смешные деньги, но если знать, что тот же «Машинариум» стоит всего два, решение о покупке становится несколько сложнее. ■

В начале большого пути. На чердаке мило дрыхнет мышь, но пообщаться с ней нам не дадут — можно только выйти через дверь.



Один из многочисленных экранов той самой шахты, где спрятан драгоценный красный кристалл. Эти каменные полы и потолки успеют приесться очень быстро.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивый, но бестолковый квест, который выделяет разве что странное название.

ГЕЙМПЛЕЙ: 4
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
4.0
ПЛОХО

Подготовил Дмитрий Ежов

ШЕСТЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

REPUBLIQUE

Платформа: *iOS* ■ ***Цена:*** *169 руб.*
Рейтинг: ■■■■■

С историей создания **Republique** наверняка знакомо немало наших читателей: весь 2013 год стелс-экшен про жестокое будущее ждали на iOS так же сильно, как ждут **Watch_Dogs** многие обладатели PC и консолей. Удивляться тут, в общем, нечему: среди создателей игры — люди, принимавшие участие в разработке некоторых частей **Metal Gear Solid**, в штате актеров озвучания — Дженнифер Хейл (множество женских голосов в видеоиграх) и Дэвид Хейтер (известен как человек, подаривший яркий тембр Солиду Снейку). Разумеется, iOS-блокбастеру команда такого уровня помогла завоевать любовь публики почти заочно, а после блестящего дебютного трейлера равнодушных уже не было.

Главный идеолог Republique, Райан Пэйтон, в свое время покинул разработку **Halo 4**, чтобы насладиться настоящей творческой свободой, и по иронии судьбы самостоятельный проект Райана оказался как раз о важности свободы в жизни человека. Главная героиня Republique — девушка по имени Хоуп, которая пытается покинуть тоталитарное государство Метаморфоза, где тщательно следят за содержанием литературы, а жизнь населения контролируется при помощи вездесущих камер. После того как героине удалось изучить запрещенный материал, власти вознамерились стереть ей память, — но на помощь вовремя пришел игрок.

В Republique мы выступаем в оригинальной роли невидимого помощника, упрощающего для Хоуп процесс побега. Чудом он проник в систему безопасности и поэтому спокойно может управлять камерами, дверьми и прочей электроникой на локациях. Отношения между героиней и таинственным взломщиком — это то, чем авторы сумели мастерски заинтриговать уже с первой серии приключения, один из самых любопытных моментов истории. Но о многом сценарий пока умалчивает.

Авторы планируют выпустить Republique и на компьютерах. Решение это, конечно, спорное: что-то нам подсказывает, что там игра будет выглядеть совсем уж простенько.

Мир игры достаточно детализирован и насыщен информацией, правда, многое из этого мы знаем по десяткам фильмов, книг и других видеоигр.

Ключевой момент работы хакера состоит в переключении между камерами видеонаблюдения, через объективы которых мы следим за всеми действиями девушки. Так, среди заполненных охранниками стерильных коридоров игрок прикидывает для своей подопечной более-менее безопасный маршрут, приказывает Хоуп, куда идти, и подталкивает к некоторым действиям (скажем, спрятаться в вентиляции или использовать найденный аэрозольный баллончик, если персонажа увидели). Получается такой упрощенный Metal Gear Solid с непрямым контролем: бегаем, прячемся в шкафчиках, изредка от кого-нибудь отбиваемся, и все это — посредством простейших команд, отдаваемых касаниями пальца по тачскрину.

С одной стороны, такой способ управления позволил авторам не забивать экран десятком цифровых кнопок, но с другой — играть на два фронта все же бывает некомфортно, внимания иногда здесь требуется даже несколько больше, чем в том же MGS. Впрочем, к своей непростой роли ближе к концу эпизода (длится около двух часов) успешно привыкаешь, так что подобных сложностей в будущих выпусках игры быть уже не должно.

Дело осталось только за авторами; к примеру, сейчас Republique ощутимо не хватает ярких геймплейных сцен. Сюжет интересен с первых диалогов (хотя совершенно непонятно, во что выльется в итоге), картинка выглядит местами потрясающе (еще год назад лицевую анимацию такого уровня на iOS представить себе было сложно), да и механика здесь для мобильной платформы вполне себе оригинальная. Только вот шастать по углам и взламывать двери на протяжении пяти эпизодов явно будет скучновато — хотелось бы чуть более разнообразных заданий.

■■■

Надеемся, что впереди для нас припасены сюрпризы: судя по старту, при должном трудолюбии разработчиков у Republique есть все шансы стать одной из лучших историй, рассказанных на экране планшетов и мобильников. То, что игру **Camouflaj** совершенно не стыдно сравнить с любым стелс-экшеном для «больших» платформ, уже, согласитесь, немаленькая заслуга.

ASSASSIN'S CREED: PIRATES

Платформы: *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *169 руб.* ***Рейтинг:*** ■■■■■

В отличие от **Assassin's Creed 4: Black Flag**, мобильная **Pirates** не просто выделяется на фоне прошлых частей серии — она на них практически ничем не похожа. Перед нами своего рода тематическое приложение к пиратскому экшену от **Ubisoft**, полностью посвященное сражениям на воде. Авторы мудро решили не перегружать игру десятками возможностей, а сосредоточились на одной теме.

По меркам мобильных устройств Pirates легко назвать полноценным блокбастером — выглядит игра достаточно эффектно. Часть событий на море показана в достойно поставленных роликах, а когда дело касается персонажей, в игре включается симпатичный комикс. Пейзажи радуют глаз, да и спецэффекты во время битв никак не назовешь невзрачными. Разве что визуальное однообразие со временем немного утомляет, но это в данном случае неизбежное зло — понятно, что без паркура и драк на саблях в разных городах Assassin's Creed смотрится не так захватывающе.

Помимо картинки, пиратскую романтику нам предлагают искать в трех основных занятиях — путешествиях, сражениях и микроменеджменте. Изучение морских просторов при желании можно свести к минимуму (для этого в Pirates есть тактическая карта, на которой позволяется за пару секунд прочертить себе маршрут к цели), но вряд ли вы станете это делать: крутить виртуальный штурвал пальцем почему-то крайне увлекательно. А вот битвы интересны только поначалу. Вы фиксируете цель на корабле оппонента, палите из бортовых орудий (важно учитывать скорость движения и стрелять с упреждением) и уворачиваетесь от вражеских снарядов. Все. И так сотню раз подряд, без изменений.

Наконец, последняя механика, развитие судна, — самая слабая из трех. Зачем усиливать корабль, нанимая новых людей в таверне, если враги все равно не могут толком оказать сопротивления? Расправиться с большинством недругов здесь можно буквально играючи.

У нас были все поводы ожидать от Pirates захватывающего геймплея, но в итоге, за исключением пары моментов, игра оказалась преступно банальной. Даже сконцентрировавшись на одной теме, разработчики, к сожалению, не сумели создать увлекательный мобильный Assassin's Creed. Ждем новых попыток.

CUT THE ROPE 2

Платформа: *iOS* ■ ***Цена:*** *33 руб.* ***Рейтинг:*** ■■■■■

По степени народного признания **Cut the Rope** часто ставят в один ряд с **Angry Birds**, но по геймплею игры россиян из **ZeptoLab** корректнее сравнивать с **Where's My Water?**, еще одним сборником головоломок. Цель в обеих играх — транспортировать что-то из точки А в точку В.

Как правило, инновации в каждом выпуске не являются главным условием для существования подобных серий — их базовая механика не надоедает годами, поэтому достаточно от части к части наращивать контент. И **Cut the Rope 2** вслед за продолжением приключений Свомпи это лишний раз доказывает.

Во второй части нам по-прежнему необходимо накормить маленького Ам Няма конфетами, решая для этого задачки, основанные на честной физике. Заметить плюсы сиквела нетрудно — здесь появились полезные персонажи (один из них, например, перемещается на пропеллере по воздуху, а другой умеет выстреливать языком), вследствие чего задачки стали раз в пять разнообразнее. Вместо того чтобы доставлять лакомство к герою, теперь иногда необходимо перемещать самого Ам Няма, что благодаря возросшей интерактивности уровней тут вполне осуществимо.

Основа вроде бы осталась нетронутой (перерезаем веревки, стараемся собрать все звезды, доставляем конфету к протагонисту), но пресловутого свежего контента хватает, чтобы подарить нам новые эмоции. Да и для того, чтобы покорить топ платных приложений в App Store, материала игре тоже оказалось вполне достаточно.

TOMB RAIDER

***Платформа:** iOS ■ **Цена:** 33 руб. ■ **Рейтинг:** ■■■■■*

Насколько любопытной, настолько и рискованной казалась идея портировать первую часть **Tomb Raider** (вышла, напоминаем, в 1996 году) на платформу iOS. С одной стороны, едва ли можно осуждать намерение оживить классику видеоигр, тем более что современные смартфоны и планшеты способны легко справиться с картинкой уровня первой PlayStation. С другой стороны, достойно перенести на тачскрин не всегда удается даже прямолинейные шутеры, что и говорить об экшене, где стрельба от третьего лица то и дело сменяется активной акробатикой. Яркий ностальгический эффект едва ли смог бы перечеркнуть неудобное управление.

Что самое смешное — после релиза порта подтвердились догадки как оптимистов, так и пессимистов. Да, версия игры для iOS действительно позволяет освежить в памяти массу прекрасных моментов: вот Лара ловко скачет в холодных пещерах, вот отчаянно сражается с медведем, вот чинит механизм с рубильником (предварительно надо найти три шестеренки), вот ловко пробегает мимо вылетающих из стен гробницы стрел... Все вроде бы очень здорово, практически каждую минуту — эмоции от очередного воспоминания. Картинка — абсолютно как на PS1, учуять подвох сложно. Только вот вышеописанное возможно лишь после того, как вы смиритесь с ужасным виртуальным стиком, научитесь запрыгивать на уступы, вместо того чтобы отталкиваться от них ногами, приноровитесь более-менее прицельно стрелять и вовремя реагировать на события окружающего мира (пользоваться кнопкой разворота почему-то всегда забываешь). Но вы вряд ли найдете в себе столько терпения: после двадцати смертей подряд желание упиваться ностальгией быстро улетучивается.

В качестве гаджета для игры лучше, конечно, выбрать iPad — большой экран повышает шансы на то, что вы здесь все-таки освоитесь. Впрочем, даже если вы наверняка знаете, что специфика управления окажется сильнее вашей выдержки, на Tomb Raider все же можно раскошелиться. Во-первых, потому что за покупку просят всего 33 рубля. А во-вторых — перед нами действительно живая классика видеоигр.

ANGRY BIRDS GO!

***Платформы:** iOS, Android ■ **Цена:** Бесплатно ■ **Рейтинг:** ■■■■■■*

В последнее время головоломки про птиц и рогатки от **Rovio Mobile**, судя по действиям самих авторов, перестали быть актуальными: финские разработчики всеми силами пытаются уйти от старой механики. Построенные по классическим Angry Birds-правилам игры все еще продолжают появляться в мобильных сервисах (**Angry Birds Star Wars 2** вышла всего полгода назад), но курс явно взят на эксперименты.

Так, **Bad Piggies** была построена вокруг возможности сконструировать себе сложный транспорт, а в свежей **Angry Birds Go!** титульные злые птицы и противостоящие им свиньи схлестнулись на гоночных трассах. Наконец-то стороны могут выяснить отношения чуть более мирным путем, чем привыкли это делать за последние четыре года.

Перед нами классическая картинговая гонка, сделанная талантливыми людьми, — носимся по ярким интересным трассам, собираем монетки, апгрейдим машинки и портим жизнь противникам. Любой из двенадцати представленных персонажей имеет для этого уникальные приемы вроде выстрелов молнии или кидания бомб. Развлекаться можно в нескольких режимах, каждый из которых ведет к определенной награде: скажем, если вы выбрали спринт, то наверняка соберете кучу монет, а по результатам дуэли есть шанс открыть нового гонщика.

Ничего особенного в рамках жанра игра не предлагает, но это забавный и зрелищный картинг в духе **Crash Team Racing** или **Mario Kart**, который делают еще более привлекательным любимые всеми герои.

Главный же недостаток игры в том, что она бесплатная. Мы ни разу не против free-to-play, но здесь нельзя пару раз заплатить и наслаждаться процессом, для комфорта нужно тратиться постоянно. Можно легко купить новые трассы и автомобили, но то и дело платить за единицы энергии, чтобы быстро восполнить силы участников после пяти проведенных гонок, — раздражает. В этот раз у Rovio Mobile получился продукт, ориентированный сугубо на поклонников Angry Birds.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Платформы: *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *229 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

До релиза достаточно сложно было представить, чем мобильная **San Andreas** будет отличаться от мобильной же **Vice City**. Предыдущую GTA разработчики перенесли так, что придраться к чему-то было трудно — минимальные проблемы с производительностью, комфортное управление, картинка на уровне оригинала.

Новый порт вышел примерно такого же качества. Ожидаемо, нового контента в iOS-версии San Andreas нет. Да, на Retina-дисплеях качество графики даже выше, чем на PS2 (особенно потрудились над освещением), но бонус это не такой уж и принципиальный, учитывая, что играть приходится на небольшом экране. С другой стороны, большинству скачавших игру из мобильных сервисов достаточно уже того, что на экранах их гаджетов наконец-то появились те самые приключения Си-Джея, и упрекать их в этом трудно. Не каждый день выходят порты такого уровня.

Играть крайне удобно. Персонажем мы управляем при помощи виртуального стика (чувствительность можно настроить), а большинство действий выполняется контекстными кнопками. К примеру, стоит нам приблизиться к велосипеду — как на экране появляется соответствующая иконка, тапнув по которой мы садимся за руль. Так авторы предусмотрительно избавили нас от десятка рассыпанных рядом с персонажем клавиш. С ездой проблем тоже не возникает, поскольку игрок волен выбрать самый удобный из трех вариантов управления.

Разработчики позаботились практически обо всех аспектах, и раздражения в этой игре не вызывает ровным счетом ни одна миссия. Пропускать мобильный San Andreas смысла нет: даже если вы наизусть знаете оригинал и не горите желанием его перепроходить, GTA на мобильном устройстве — отличный способ удивить далеких от технологий друзей. Едва ли десять лет назад кто-то мог представить, что карту огромного виртуального штата мы будем увеличивать движением двух пальцев.

THE ROOM TWO

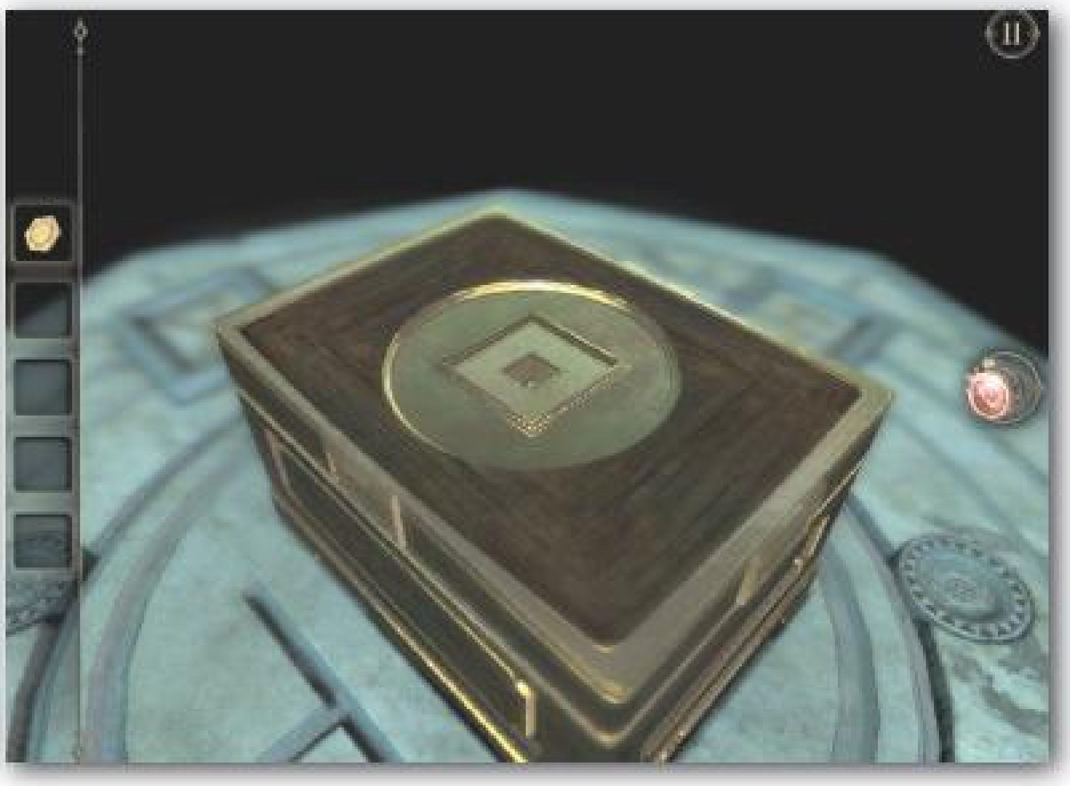
Платформа: *iOS* ■ ***Цена:*** *169 руб.* ■ ***Рейтинг:*** ■■■■■

Каждый месяц в App Store появляется свыше десятка любопытных головоломок, но действительно популярными становится лишь пара-тройка в год, а иногда и меньше. Никакой особой тайны в этом нет, просто конкуренция в жанре на мобильных платформах настолько велика, что выделиться из общей массы способны лишь самые изобретательные разработчики. Одного трудолюбия тут явно мало.

Британцы **Fireproof Games** как раз из очень талантливых — их прошлогодняя **The Room** почти моментально получила признание публики и критики (Apple даже назвала ее лучшей игрой для iPad в 2012 году). Суть оригинала заключалась в том, что игрок должен был последовательно разгадать секрет большой шкатулки, каждый уровень которой был устроен в виде крайне хитрого механизма. Пока мы копались в рычажках и шестеренках, пытаясь продвинуться дальше, нас погружали в историю жутковатыми записками и настраивали на нужный лад приятным эмбиентом. В продолжении (игра стартует ровно там же, где закончилась предыдущая) почти ничего менять не стали, но игровой процесс стал увлекательнее и загадочнее.

Ключевое отличие **The Room Two** — возросший масштаб. Тут надо тщательно изучать комнаты (локации самые разнообразные — от катакомб до судна) и взаимодействовать с окружающими предметами, пытаясь выбить из игры намеки для решения основной задачи. Сами головоломки стали интереснее, но не сложнее, плюс, когда ты уже готов отчаяться, выручает встроенная система подсказок. Впрочем, задачки настолько тонко и логично устроены, что биться над ними — одно удовольствие. Бездумный метод тыка явно неуместен: на больших локациях пытаться что-то угадать просто бесполезно, надо осмысленно, шаг за шагом, идти к волнующей разгадке.

Кажется, никогда еще мобильные головоломки не были такими интересными, стильными и пугающими. Обязательно попробуйте.



Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева
Дмитрий Дахно

КИБЕРСПОРТ

КАРМАННЫЕ ЧЕМПИОНЫ

Зарплата против свободы

Все привыкли, что в реальном спорте спортсменов покупают и продают и они всецело принадлежат компаниям, будучи связанными узами контракта. Никто не возмущается, что вратарь «Челси» не может выйти и сыграть за «Манчестер Юнайтед» только потому, что ему так захотелось. Зато в киберспорте до недавнего времени царила анархия: профессиональные игроки были сами себе хозяевами и выступали за кого хотели. Так продолжалось до тех пор, пока **Riot Games** не взялась за проведение чемпионатов по **League of Legends** всерьез.

Студия решила обращаться с проигроками как с реальными спортсменами, начав платить им зарплату. Конечно, получать призы на чемпионатах — это круто, но стабильный доход важнее. Этот ход привлек много новых талантов — люди начали понимать, что киберспорт может превратиться из увлечения в настоящую профессию. Однако вместе с зарплатой появились и требования: Riot Games запретила своим подопечным участвовать в чемпионатах по другим играм. Общественность немного повозмущалась, но скоро утихла, потому что позиция разработчиков была вполне разумной.

Но как раз перед Новым годом разразился настоящий скандал. Студия еще больше закрутила гайки, запретив состоящим в штате киберспортсменам не только участвовать в чужих чемпионатах, а даже стримить какие-либо игры, кроме League of Legends. С этим общественность согласиться не могла — ведь чемпионы являются всеобщими любимцами в том числе и потому, что регулярно ведут интереснейшие стримы, собирающие большую аудиторию фанатов. И ладно бы запретили стримить игры конкурентов типа **Dota 2**, но зачем пускать под нож сразу всех?

Недовольство все разрасталось, наиболее горячие головы уже предлагали идти на баррикады и показывать кому-то кузькину мать, но тут руководство Riot Games дрогнуло и отменило свое решение, позволив «карманным чемпионам» стримить что угодно. Страсти утихли, но на деле настоящий конфликт еще не начинался: «зарплатная» система пока не прижилась, так что компания просто слишком рано начала закручивать гайки.

Тем не менее уже сейчас подход Riot Games показывает более впечатляющие результаты, чем традиционная схема. С одной стороны, наиболее успешные свободные киберспортсмены могут зарабатывать больше, участвуя в разных чемпионатах, но таких уникумов слишком мало. Для всех остальных зарплатная модель более выгодна. И возможно, что в скором будущем остальные компании тоже заведут себе штат «карманных чемпионов», а там, глядишь, начнут ими торговать, обмениваться между клубами… Все как в большом спорте.

Пока политика Riot Games оправдывается на все сто. Как мы уже писали в прошлых выпусках, трансляции чемпионатов League of Legends бьют все рекорды: в прошлом году финал смотрело 32 миллиона зрителей.

ИССЛЕДОВАНИЕ

БУНТ АВАТАРОВ

Кто в доме хозяин?

Все игроки уверены, что именно они управляют действиями своего персонажа. Однако ученые выяснили, что виртуальное альтер эго может оказывать существенное влияние на действия хозяина. Если вы создали хитрого злодея, то неосознанно будете склонны к жестоким и коварным поступкам. Если же вы выбрали доброго и отважного рыцаря, то наверняка даже пару золотых стянуть постесняетесь — посчитаете, что это ему не к лицу.

«Аватары не просто украшения. Они изменяют личность людей, которые используют их. Наши исследования доказывают, что люди неосознанно пытаются соответствовать тому типу поведения, которое больше всего подходит их персонажу. Мы назвали этот феномен «эффектом Протея», в честь древнегреческого бога, который по желанию мог превращаться во что угодно», — говорит Ник Йи. Раньше Ник был научным сотрудником в калифорнийском исследовательском центре Пало-Альто, но сейчас перешел работать в **Ubisoft** — оказалось, что знатоки человеческой психологии очень полезны при разработке игр.

Ник признается, что исследования эти отнюдь не оригинальны. То, что бытие определяет сознание, было известно давным-давно. Еще в шестидесятых годах прошлого века американские психологи начали разрабатывать «теорию самовосприятия», которая изучала, как внешние факторы влияют на поступки человека. Например, мужчин подключали к пульсометру и давали поглядеть на обнаженных красоток из Playboy: сердце билось чаще, что и понятно. Испытуемые понимали: если пульс зашкаливает, значит им нравится, что они видят. И им действительно нравилось, что они видят, даже если их обманывали и включали фальшивую запись учащенного пульса. В аналогичном эксперименте одну группу заставляли улыбаться, а другую — хмуриться, причем первая группа реагировала на все куда позитивнее.

Теперь эта наука помогает разработчикам изучать игроков и манипулировать их поведением. Изучив аватара, можно сделать предположения о характере его владельца: например, толстяки чаще выбирают высоких и стройных персонажей, а люди с заниженной самооценкой предпочитают харизматичных и общительных. Можно поступить наоборот и самим задать внешность героя, чтобы помочь игроку определить свою роль на поле боя: получив хрупкую девушку с луком, он без всяких инструкций поймет, что танковка и ближний бой — это не для него. Правильный подход может даже стимулировать игрока на покупку! Скажем, сделать крутого рыцаря, но без щита. И какой же это рыцарь, если без щита? Получается не рыцарь, а гопник какой-то! Как тут не раскошелиться и не привести образ в соответствие с канонами, даже если это не даст никаких бонусов?

Говорят, что при выборе аватара игроки следуют закону компенсации и выбирают те черты, которых лишены сами. Например, те кто выбирает пулеметчика в TF2, компенсируют… Э-э-э… Кстати, действительно, а что они компенсируют?

Хотите поиграть в бесплатную MMO **Plants vs. Zombies Online**? Вот и мы хотим, только не можем. Студия **PopCap** разрабатывает игру совместно с китайским издательством Tencent Games, поэтому первыми игру дали испробовать жителям Поднебесной — вскоре после анонса там стартовал закрытый бета-тест. Подробностей немного, но, по слухам, в PvZ Online появятся социальный функционал, геймплей расширится за счет элементов RPG и симулятора, а игроки смогут строить города и воевать между собой.

Глава обанкротившейся 38 Studios Курт Шиллинг уверяет, что счастливчик, который купит права на **Kingdoms of Amalur**, получит бренд стоимостью в миллиард долларов. Но ему почему-то никто не верит. Очередная попытка продать имущество студии закончилась плачевно: бренды **Rise of Nations** и **Rise of Legends** продали за $320 тысяч, что явно недостаточно, чтобы погасить многомиллионные долги. Главные же лоты, Kingdoms of Amalur: Reckoning и незавершенная MMO Project Copernicus, остались невостребованными.

В конце 2012 года студия **CCP** обещала, что после релиза **DUST 514** просто утопит игроков в потоках информации по готично-вампирской MMO **World of Darkness**. DUST 514 давно вышел, однако вместо обещанных новостей компания сократила и без того небольшую команду разработчиков еще на 15 человек, в очередной раз пообещав, что игру они не забросят и все будет сделано в лучшем виде. Когда-нибудь.

АНОНС

НЕБО БЕЗ ГРАНИЦ

Анонс космического симулятора No Man's Sky

Церемония вручения наград Video Game Awards, проводимая телеканалом Spike TV, считалась одним из важнейших игровых событий года и одно время даже соперничала с E3 по количеству анонсов. Но в этом году VGA получилась просто фантастически скучной. Новый формат и новое название VGX (непонятно, что вообще означающее) еще можно было пережить, а вот отсутствие анонсов — нет. Единственной достойной внимания новинкой оказался космическо-исследовательский экшен **No Man's Sky** от маленькой инди-студии **Hello Games**, состоящей всего из четырех человек. Раньше она занималась разработкой серии аркад **Joe Danger**, но, видать, казуальный рынок особой прибыли им не принес и они решили заняться более хардкорным проектом.

Главная идея No Man's Sky — создать огромную галактику, открывающую для игроков бесконечный простор для исследований. Новые звездные системы, неоткрытые планеты, неведомые тайны, скрывающиеся в астероидных поясах… Разумеется, четырех человек на создание такого огромного мира не хватило бы, поэтому вселенная будет строиться с помощью процедурной генерации. Это позволит сделать действительно масштабный игровой мир с потрясающей детализацией: игроки смогут высаживаться на планеты, гулять по лесам и полям, нырять в океаны и изучать повадки местной фауны. Если на небе вы видите звезду, то вы можете долететь до этой звезды и посетить имеющиеся там планеты.

No Man's Sky станет очередным представителем гибридов — онлайновых игр с одиночным геймплеем. Разработчики обещают добавить определенное взаимодействие между игроками, но на PvP рассчитывать не приходится. Студия черпала вдохновение в сетевых режимах таких игр, как **Journey**, **Minecraft** и **Dark Souls**. Например, можно будет передать другим координаты открытых вами планет, а результаты ваших действий смогут менять мир — и эти изменения тоже будут видны всем. К сожалению, подробностей пока очень мало, так что составить общую картину проблематично, но то, что затея явно масштабная и амбициозная, видно уже сейчас.

Романтика звездных исследований — в открытии неизведанного, и процедурная генерация позволяет эту неизведанность обеспечить. Даже разработчики не знают, какие удивительные сочетания может выдать их генератор.

АНОНС

КИТАЙСКИЕ РЫЦАРИ

Iron Knight. Как бы выглядел крупнобюджетный Mount & Blade с PvP?

Китайские разработчики все чаще заставляют принимать себя всерьез. Если раньше они делали браузерки или клоны **World of Warcraft**, приправленные национальным колоритом, то теперь все чаще радуют игровую общественность интересными анонсами. Издательство **Tencent Games** анонсировало MMO **Iron Knight**, главной фишкой которой является продвинутая боевая система в духе **Mount & Blade** или **War of the Roses**. Только в отличие от упомянутых конкурентов Iron Knight — вещь явно не малобюджетная.

Основой игры станут PvP-сражения с участием до 140 человек. Столь массовые битвы, да еще с боевой системой non-target… даже описание звучит интересно, однако китайцы одними словами не ограничились и выложили геймплейный ролик, после просмотра которого все вопросы сразу отпали. Сражения верхом на лошадях, использование осадных приспособлений, отличная графика и физика, дорогая анимация — игра однозначно стоит того, чтобы включить ее в свой список ожидания.

Судя по первым видеороликам, Iron Knight должен приглянуться тем, кто хотел бы узнать, как бы выглядела крупнобюджетная версия Mount & Blade с упором на PvP.

В Китае бета-тест игры начнется уже весной, а вот когда она доберется до России — большой вопрос. Хотя причин для пессимизма нет. Во-первых, Tencent Games явно проявляет интерес к нашему региону (весной 2013 года были открыты русскоязычные сервера League of Legends), во-вторых, в последнее время все чаще случается, что MMO выходят в России даже раньше, чем на Западе.

АНОНС

ЭНТРОПИЯ ВСЕЛЕННОЙ

Анонс космического симулятора Entropy

У фанатов космосимуляторов конец года явно не задался. Сначала после семилетних родов на свет появился совсем посиневший и почти не дышащий **X Rebirth**, затем Крис Робертс прокатил их с запуском космических сражений в **Star Citizen**, перенеся выход игры на 2014 год. И под конец Дэвид Брабен нанес фаталити, открыв ранний доступ в **Elite: Dangerous** стоимостью в триста с лишним баксов. Но правы были те, кто говорил, что жанр переживает второе рождение, так как выбор у поклонников космической романтики растет не по дням, а по часам. Вам не понравился анонс No Man's Sky из-за отсутствия PvP? Ничего страшного, вот вам еще игра, и уж там PvP будет навалом. Небольшая норвежская студия **Artplant**, которая в свое время делала для издательства **Bigpoint** браузерку **Battlestar Galactica Online**, решила отправиться на вольные хлеба и анонсировала собственную ММО под названием **Entropy**.

И мало того, что анонсировала, так еще и выложила альфа-версию в ранний доступ на сервисе Steam. Прямо скажем, альфа-версия — она и в Норвегии альфа-версия, кое-что работает через пень-колоду, остальное не работает вовсе, поэтому составить полное впечатление об игре пока невозможно. Зато можно узнать у разработчиков планы на будущее. А хотят они создать космическую «песочницу», целую вселенную, которая управлялась бы самими игроками. Игроки должны сами летать, торговать, копать, строить, стрелять, создавать дипломатические отношения и развязывать кровопролитные войны. Идея интересная: этакая казуальная версия **EVE Online**, которую скрестили с **Pirates of the Burning Sea**.

Кроме PvP, настоящей экономики и настоящей политики, будут и более традиционные развлечения — NPC, квесты и процедурный генератор PvE-миссий. Каждая звездная система состоит из инстансов, часть которых статична, другие же генерируются автоматически, что позволит игрокам ощутить себя первооткрывателями неведомых тайн бескрайнего космоса.

Пока в игре доступно лишь 120 систем. Как и в EVE, все территории делятся на три категории: зеленая (безопасная зона), желтая (зона активности пиратов и пилотов корпораций, находящихся в состоянии войны), а также красная — зона свободного PvP. Зато сражения отличаются от тех, что в EVE, с точностью до наоборот. Кораблей здесь сильно меньше, в один сектор может набиться порядка сотни пилотов, однако благодаря прямому управлению сражения должны быть куда жарче, а личный скилл обещает влиять на победу куда сильнее прокачанных навыков.

Еще раз предупредим, что игра находится в стадии очень ранней альфа-версии. Разработчики выпускают мини-патч каждую неделю, а большой — каждый месяц, но путь до релиза им все равно предстоит неблизкий. Так что пока Entropy можно порекомендовать лишь самым ярым фанатам жанра. Остальным же советуем потерпеть. Потенциал в игре чувствуется, но одним потенциалом сыт не будешь…

Графикой Entropy не блещет: хотя картинка выглядит очень приятно (особенно на скриншотах), при скрупулезном изучении моделей видно, что технологии в игре далеко не самые новые.

Космосим **Star Citizen** собрал уже $35 млн. Сначала разработчики праздновали каждый взятый миллион и придумывали всякие интересные цели, чтобы стимулировать игроков на новые пожертвования. Но теперь, похоже, все идеи закончились, и в последнее время цели для сбора средств стали на редкость однообразными: новые звездные системы, новые корабли. Что поделать, даже успех может стать рутиной!

Legendary Pictures подтвердила, что фильм по вселенной Warcraft все-таки не выпустят в один день с седьмым эпизодом «Звездных войн». Его премьеру перенесли на 11 марта 2016 года, то есть почти на три месяца вперед. Также продолжает пополняться список актеров, занятых на съемках картины. На этот раз стало известно об участии звезды китайского кинематографа Дэниела Ву и Клэнси Брауна, которого большинство зрителей знает по роли сурового надзирателя в «Побеге из Шоушенка», а также как Мистера Краба из «Губки Боба».

Начался закрытый бета-тест сетевого шутера **Survarium** — наследника знаменитого **S.T.A.L.K.E.R.**, над которым работают бывшие сотрудники **GSC Game World**. За время девятимесячного альфа-теста игра существенно выросла, и сейчас игрокам доступны пять карт, режим PvP, на просторах Зоны появились аномалии, сильно увеличился ассортимент снаряжения. Прием тестеров ведется довольно оригинально: каждые двадцать минут автоматическая система выбирает случайного счастливчика и посылает ему приглашение.

ОБНОВЛЕНИЕ

ВОЗДУХ! ВОЗДУХ!

World of Warplanes 1.0-1.1

12 ноября состоялся релиз **World of Warplanes** (финальный обзор мы опубликуем в следующем номере «Игромании»), а уже 18 декабря версия 1.0 сменилась на 1.1. Такая скорость работы над игрой, безусловно, хороший знак. И пускай в «самолетном боевике» от Wargaming еще немало шероховатостей, направление, судя по всему, взято верное.

Воздушный пирог

Незадолго до релиза в World of Warplanes появился ключевой элемент баланса — высотность. Раньше самолеты летали с одними и теми же характеристиками что у земли, что на максимальной высоте. Теперь у каждого самолета есть так называемая оптимальная высота (вернее, диапазон высот), на которой его использование является оправданным. Стоит сунуться за пределы своего родного эшелона, как сразу же начинают действовать различные штрафы, самым заметным из которых является «проседание» мощности двигателя и, соответственно, падение скорости.

Причины такого решения очевидны. Самолеты — это не танки, их «крутизна» прежде всего зависит от способности поймать вражеский самолет в прицел, а не от брони или мощности орудия. Поэтому основным инструментом балансировки World of Warplanes может быть только настройка летных характеристик. Правда, в версии 1.0 получился явный перекос в сторону высотных самолетов, способных без труда забираться чуть ли не в стратосферу и использовать прием «бум-зум» — пикировать на менее высотные машины, которым оставалось лишь уворачиваться и надеяться зацепить противника шальной пулей, пока тот снова не ушел на высоту для подготовки новой атаки.

В бою получился импровизированный «слоеный пирог», в котором высотные самолеты доминировали над средневысотными, средневысотные разделывались с низковысотными, низковысотные уничтожали штурмовиков, а штурмовики покорно грызли наземные цели, даже не рассчитывая повлиять на исход боя, в подавляющем большинстве случаев завершавшегося полным уничтожением одной из команд. Нетрудно догадаться, почему в первые недели после релиза количество игроков, предпочитающих летать в World of Warplanes на высотных самолетах, резко пошло вверх. Исправить ситуацию должен был патч 1.1.

Маятник качнулся в другую сторону

Первым делом разработчики значительно уменьшили разброс пуль при стрельбе вверх — это был пережиток давних времен, когда в игре правили маневренные машины, а высотники грустно смотрели на них из-за облаков, не рискуя сунуться в свалку. Как видим, теперь им таких послаблений не требуется, поэтому низковысотники получили возможность пустить вдогонку неудачливому «бум-зумеру» болезненную очередь. Главное — не зевать. Той же цели служит и уменьшение разброса при стрельбе на малых скоростях.

С другой стороны, разработчики усилили снижение маневренности самолета на неоптимальной высоте, и теперь высотникам нужно намного грамотнее строить заход на цель, иначе высок риск проскочить мимо, так и не поймав противника в прицел. Были переработаны и другие характеристики. Например, советские и японские истребители получили прибавки к запасу прочности, увеличенную длительность форсажа (либо ускоренное остывание двигателя), некоторым моделям повысили оптимальную высоту. Все эти изменения не отняли у высотных самолетов инициативы, они по-прежнему сами решают, когда им атаковать, но эффективность этих атак значительно снизилась, а шансы получить сдачи — выросли.

Если учесть, что внизу летают «вкусные» штурмовики, да и вообще управлять маневренным самолетом гораздо приятнее, чем высотным «бревном», становится ясно, почему все больше игроков пересаживается на средневысотные истребители.

Лови гостинец!

Кстати, о штурмовиках. До выхода обновления 1.1 им крайне редко удавалось повлиять на исход боя. Наибольшую пользу штурмовики приносили уничтожением вражеского штаба и точек ПВО, что позволяло союзным истребителям спокойнее вести бой на малых и средних высотах. Но если союзники подводили, пилоту штурмовика оставалось лишь покорно принять свою участь — «затащить» бой он уже не мог.

Теперь ситуация серьезно изменилась. Стало гораздо сложнее сбрасывать очки превосходства, которые зарабатываются перевесом по уничтоженным воздушным и наземным целям. Если уж быть совсем точными, то новые коэффициенты выглядят так:

— при уничтожении самолетов сбрасывается 15% (вместо 50%);

— при уничтожении наземных объектов сбрасывается 30% (вместо 50%);

— при уничтожении базы сбрасывается 90% (вместо 100%).

До этих изменений истребители спокойно занимались своими делами, оставляя немногочисленных штурмовиков «на десерт», однако теперь такое поведение чревато проигрышем по превосходству. В то же время опыт полетов после патча 1.1 говорит о том, что баланс соблюден и 2-3 упорных штурмовика могут обеспечить победу только при полнейшем попустительстве со стороны истребителей противника.

А зори здесь в HDR

Почти до самого релиза World of Warplanes многие игроки жаловались на низкую производительность игры при далеко не самой выдающейся картинке. Разработчики обещали плотно заняться этой проблемой и довести графику до ума в кратчайшие сроки. Что ж, скептики посрамлены, и нынешнее состояние графики в World of Warplanes на голову выше того, что было в ЗБТ. Особенно хороши модели самолетов и переделанное освещение, при этом оптимизация достигла уровня World of Tanks. Исчезли резкие проседания fps в динамичных боях, игра стала работать гораздо плавнее, что, кстати, заметно повлияло на субъективную управляемость самолетов. При этом картинка выглядит даже приятнее, чем в WoT.

Но некоторые проблемы все еще не решены. Эффекты взрывов и попаданий пуль по обшивке самолета явно требуют доработки, но сильнее всего досаждают эффекты дыма, которые и выглядят неестественно, и на производительность влияют гораздо сильнее, чем хотелось бы. Разработчики обещали заняться этим вопросом в самое ближайшее время, но пока владельцам слабых ПК придется мириться с падением fps, когда в кадр попадает слишком много дыма.

Отдельной жалобы заслуживает и неторопливый ангар. Конечно, сейчас на синхронизацию с сервером тратится гораздо меньше времени, чем в первые дни после релиза, — здесь программисты Persha Studia провели немалую работу. Но в идеале хотелось бы и вовсе избавиться от 1-2-секундных «синхронизаций», которыми сопровождается практически каждое действие игрока. Успокаивает лишь то, что заменять модули, ленты, расходники, обучать пилотов, заниматься перекраской самолетов и другой ангарной рутиной доводится не так уж и часто.

Впереди планеты всей

Как ни странно, но World of Warplanes уже сейчас в некоторых аспектах превосходит своего старшего брата — World of Tanks. О лучшей модели освещения мы уже сказали, теперь стоит упомянуть удобные интерфейсные находки.

Скорее всего, вы уже видели, как в World of Warplanes можно быстро сравнить характеристики самолетов во время загрузки боя. Добавьте к этому новую систему чатов с модерируемыми частными каналами, а также изменяемые размеры окон чата. Но, пожалуй, самым приятным улучшением интерфейса в свежем патче мы бы назвали возможность прокрутки боевого чата, которую давно уже обещают ввести и в «танках», но до сих пор не сподобились. Ведь часто бывает так, что, увлекшись схваткой, пилот не успевает прочитать информацию, мелькающую в углу экрана, а когда строка затухает, ее уже никак не вернуть назад. Чаще всего в чате идет досужий треп ни о чем, но иногда проскакивает и важная для победы информация. К примеру, о том, где был замечен опасный противник, сколько у него осталось здоровья или как собираются действовать выжившие союзники в сложившейся ситуации.

Хотите ложку дегтя? Она тоже есть. Модули и расходники все так же разбросаны по разным вкладкам, и это особенно сильно раздражает в том случае, если вы активно переставляете съемные модули с одного самолета на другой. Будем надеяться, что эту несуразность разработчики тоже скоро исправят.

Все в сборе

На этапе закрытого бета-тестирования многие игроки сетовали на то, что в World of Warplanes нет множества известных и даже знаковых самолетов. Особенно сильно негодовали наши западные коллеги, которые не представляли, как можно выпускать глобальную авиационную ММО, посвященную периоду Второй мировой войны, без британской ветки развития и настоящего символа битвы за Британию — истребителя Supermarine Spitfire. Не знаем, было ли так запланировано с самого начала или в Wargaming решили ускорить ввод новых самолетов, прислушиваясь к vox populi, но факт налицо: уже к релизу версии 1.0 в World of Warplanes появились сразу две ветки британских самолетов. Среди легких — основные модификации Spitfire, а в ветке тяжелых истребителей обосновался легендарный Mosquito.

В версии 1.0 дерево советских самолетов уже представляло практически все варианты истребителей Яковлева и Лавочкина, а также штурмовики Ильюшина. Сейчас не хватает только ранних МиГов, которые сыграли заметную роль в начале Великой Отечественной войны, а также МиГ-15, который в дополнительных представлениях не нуждается.

После ввода в патче 1.1 ветки немецких истребителей фирмы «Фокке-Вульф», немного разбавленной машинами Эрнста Хенкеля, можно сказать, что World of Warplanes позволяет летать на всех основных машинах люфтваффе. У американцев из «знаменитостей» не хватает разве что P-38 и P-47, а японцы пока представлены всего одной веткой. Но, сами понимаете, это дело наживное.

■ ■ ■

World of Warplanes в версии 1.1 разительно отличается от той игры, которую многие из вас могли попробовать на ОБТ. К безусловным плюсам можно отнести хорошую оптимизацию игрового клиента, а также стремление наладить баланс между разными классами самолетов. Но вот здесь мы, пожалуй, пока и остановимся. Да, по первым послепатчевым боям видно, что направление взято верное. Но делать окончательный вывод пока рановато, тем более что работа над балансом явно продолжается. ■

ИЗ АНГАРА В АНГАР

Отгремели два последних мероприятия от Wargaming — в начале года компания вознамерилась провести их ровно пятнадцать штук, в честь своего пятнадцатилетия. Предпоследнее было посвящено окончательному релизу World of Warplanes.

Показ игры для прессы состоялся в Киеве, куда журналистов везли на отдельном самолете с забрендированными подголовниками и даже стюардессами. Началось все с визита в местный музей авиации, где из представленной в игре авиатехники отыскался только истребитель Як-3. А вернее, должен был отыскаться, но по причине скорого наступления холодов его уже демонтировали с площадки и спрятали на зиму в ангар.

Затем последовала экскурсия в офис «Первой студии», которая как раз и занимается разработкой проекта. А уже под вечер разработчики организовали пресс-конференцию, в ходе которой они дали ответы на все интересующие публику вопросы.

В частности, выяснилось, что расширения списка стран-участников в ближайшее время в игре ждать не стоит — разработчики сосредоточены на расширении уже имеющихся линеек техники. «Фокке-Вульфы» в World of Warplanes к моменту выхода этого номера уже должны появиться, а кроме того, не исключено, что вслед за ними ангар пополнится линейкой МиГов (их как раз в музее наблюдать можно было).

Кроме того, прозвучала информация о том, что в недрах Wargaming уже вовсю идет разработка нового, пока не анонсированного проекта. Разговаривать о том, что это будет, разработчики отказались наотрез, но, скорее всего, речь идет о продолжении Total Annihilation — недаром же компания не так давно договорилась о сотрудничестве с Крисом Тейлором. Впрочем, могут быть и сюрпризы.

А завершилось мероприятие шоу-матчем в World of Warplanes, в котором приняли участие три команды — русской и украинской прессы, а также сборная солянка из киберспортсменов, прежде игру не видевших, но имевших возможность немного потренироваться непосредственно перед чемпионатом. Итогом стала сокрушительная победа журналистов из России (в том числе и главного редактора «Игромании.ру» Александра Пушкаря), с сухим счетом обыгравших соперников.

Другое мероприятие прошло уже в Москве, непосредственно перед запуском в World of Tanks обновления 8.10 с японской веткой бронетехники. Всего в нее вошло четырнадцать новых танков, из которых четыре легких, девять средних и один премиумный.

В двух словах ветку охарактеризовать непросто, поскольку она представляет собой сборную солянку из виденной прежде техники. Есть даже танк с барабанным типом заряжания, которым славятся «французы», да и на первом уровне у «японцев» притаилась очередная модификация вездесущего Renault. Впрочем, если брать среднюю температуру по больнице, то японскую технику можно охарактеризовать как точную, маневренную, но при этом достаточно хлипкую. А слухи об узких триплексах и встроенной функции «камикадзе» разработчики на пресс-конференции опровергли.

Зато подтвердили, что это только начало развития и рано или поздно мы увидим и других представителей японской бронетехники — вплоть до артиллерии. Под шумок обновилась и советская танковая ветка, а на привычных картах произошли мелкие балансировочные изменения. А самое главное — новый физический движок наконец-то устранил проблему непробиваемых палаток и столбиков. Теперь мелкие объекты будут честно разрушаться при попадании в них снарядов.

Появилась в игре и совершенно новая карта, «Скрытая деревня», выполненная в японской стилистике. А заодно в очередной раз улучшилась графика: появились HD-текстуры, размытие изображения в движении, объемные солнечные лучи и реалистичный туман. Последнее, впрочем, привело к некоторому снижению производительности, и если у вас не самый мощный компьютер, то придется немного поколдовать с настройками.

В ближайшем будущем стоит ожидать появления в игре еще и новых текстур высокого разрешения, да и в принципе обновления внешнего вида танков — чтобы не отставать от технического прогресса. Только вот в том, что сил будет хватать еще и на введение новых танков, разработчики не уверены. В ближайшее время пополнений ангара, скорее всего, можно не ждать.

Что до режимов, то гаражные бои с возможностью пересаживаться с танка на танк прямо посреди раунда, все еще остаются далекой перспективой. А вот исторический режим с повышенной реалистичностью может появиться уже очень скоро.

ВОКРУГ СВЕТА С BROKEN SWORD

На волоске от смерти, на шаг от тайны, в погоне за приключением

По следам Джорджа и Николь. Путеводитель по культовой серии квестов от Revolution Software в связи с выходом пятой части — The Serpent's Curse. Интервью с основателем Revolution Software, режиссером и автором сценариев всех Broken Sword Чарльзом Сесилом.

Юлия Самохина

— Прошу прощения, месье! Вы пытаетесь украсть этот ключ?

— Ни в коем случае. Я хочу снять комнату номер 21.

— Это невозможно, номер уже занят.

— Черт!

— Вовсе нет. Он датчанин.

The Shadow of the Templars, диалог с консьержем

«Эй, Нико!» — этот приветственный клич любители квестов не слышали уже без малого семь лет. Но стоило тоске взять сердце в плотные тиски, как на горизонте сначала неуверенно забрезжил, а потом засиял вовсю свет пришествия новой авантюры с Джорджем Стоббартом и Николь Коллард в главных ролях.

Разработчики из **Revolution Software** обратились к верным поклонникам с призывом помочь в финансировании пятой части игры с интригующим названием **The Serpent's Curse** — и не ошиблись. При содействии Kickstarter команда энтузиастов, возглавляемая Чарльзом Сесилом, выяснила, что Джорджа и Николь помнят на 800 000 американских долларов. Сумма не феноменальная, но вполне приличная.

Как и везде, в мире квестов есть свои легенды, и сегодня речь пойдет об одной из них — приключенческой адвенчуре **Broken Sword**. Празднуя новый марш-бросок по планете в компании предприимчивого юриста и его рисковой напарницы-журналистки, мы решили смахнуть пыль с их ранних приключений и вслед за нашими героями прогуляться по улицам Парижа, спуститься в лондонскую подземку, забраться на вершину пирамиды майя... Да где их только не носило! Мы побываем везде, в том числе и в штаб-квартире Revolution Software, приподнимем завесу тайны над легендой о змеином проклятии, познакомимся поближе с «голосами» персонажей и узнаем все секреты кухни, фирменное блюдо которой — операция «Сломанный меч».

КРУАССАНЫ И ТАМПЛИЕРЫ

Строго говоря, стандартное приветствие Джорджа квестоманы последний раз слышали четыре года назад, когда вышло переиздание первых двух частей франшизы — **Broken Sword: The Shadow of the Templars. Director's Cut** и **Broken Sword: The Smoking Mirror — Remastered**. Новый взгляд на классику приключенческого жанра многим пришелся не по вкусу, в первую

В парижских кафе столики специально ставят так, чтобы посетителям было видно прохожих, ведь улица — это театр жизни, а спектакль надо иметь возможность смотреть.

БЕДНЫЕ РЫЦАРИ ХРИСТА И ХРАМА СОЛОМОНА

Духовно-рыцарский орден тамплиеров был основан в 1119 году на территории современного Израиля после Первого крестового похода небольшой группой воинов под предводительством Гуго де Пейена, ставшего первым магистром ордена. Несмотря на то, что по своему уставу тамплиеры должны были стремиться к бедности и отвергать все мирские блага во имя служения Христу, к XIII веку орден стал настолько богат, что привлек внимание французского короля Филиппа IV Красивого, решившего пополнить казну государства за счет незадачливых рыцарей. Втайне заручившись поддержкой папы римского Климента V, Филипп переловил, запытал и сжег на кострах немалое их число, хотя за пределами Франции тамплиеров либо признавали невиновными по всем выдвинутым обвинениям, либо временно заключали в темницы.

очередь из-за системы подсказок, которая облегчала жизнь там, где хотелось бы и мозги поднапрячь. Хотя любят эти игры вовсе не за зубодробительные задачки. Наоборот, тут все подчиняется законам логики и не требует глубинных познаний в области ядерной физики, молекулярной химии или прикладной астропиронавтики.

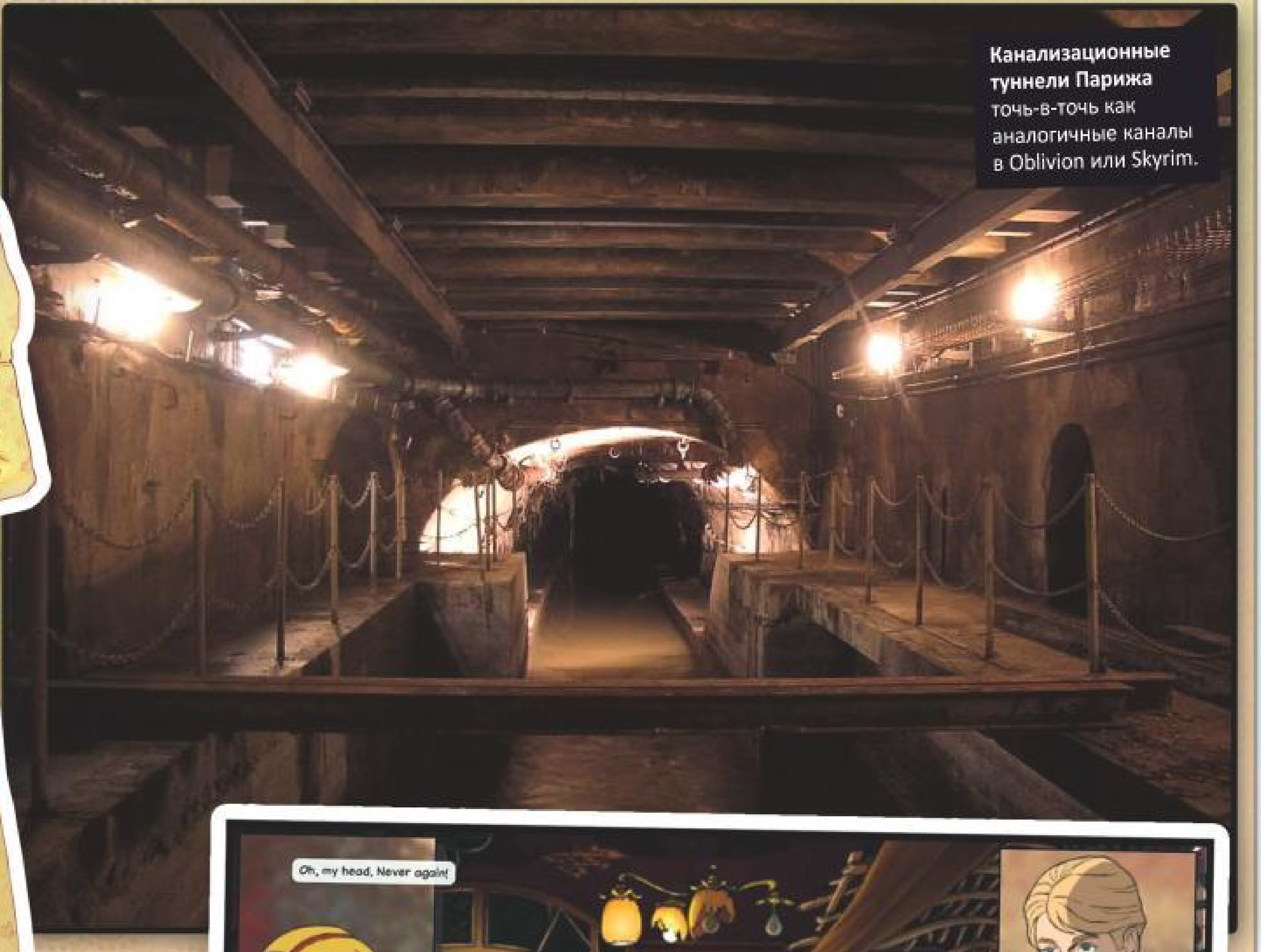
В далеком 1996 году Revolution Software кинула в котел ингредиенты настоящего хита: два ярких центральных персонажа и с десяток запоминающихся второстепенных, сюжет в духе Индианы Джонса, подстерегающие на каждом шагу опасности (тут персонаж может умереть, что для квестов в целом редкость), красивая ручная рисовка вкупе с потрясающими озвучкой и музыкальным оформлением, ненавязчивая любовная линия и самое главное — юмор. Шутки из Broken Sword хочется выписывать на листок и цитировать при первом удобном случае, благо веселого здесь предостаточно, несмотря на трагизм разворачивающихся событий.

Первая встреча с бессменным главным героем этого сериала, американцем по происхождению, французом по страсти к авантюрам, итальянцем по части женщин и просто блондином с характерной квадратной челюстью Джорджем Стоббартом, происходит на фоне как раз одной такой трагедии. Не успел Джордж насладиться чашечкой кофе за столиком Caf? de la Chandelle Verte, как переодетый в клоуна незнакомец прервал заслуженный отпуск юриста-трудоголика, по-быстрому подкинув в кафе спрятанную в гармонь бомбу и прихватив в суматохе кейс одного из посетителей. После взрыва, жертвой которого стал тот самый обворованный посетитель, клоун был таков, а Джордж решил провести собственное расследование совершенного им преступления.

Кафе — один из символов Парижа, поэтому неудивительно, что приключения начинаются именно отсюда. Чарльз Сесил, создатель и режиссер всех частей BS, сам наслаждался там кофе с круассаном, когда отправился в столицу Франции в 1992 году в поисках вдохновения для нового проекта. На тот момент в его голове о The Shadow of the Templars сложилось лишь то, что в игре будут тамплиеры, а начнется действие в Париже. В путешествие Сесил прихватил с собой книгу «Святая кровь и святой Грааль» Майкла Бейджента, Ричарда Ли и Генри Линкольна. Столько авторов! Неудивительно, что после прочтения этого труда Чарльз решил, что теперь-то он о тамплиерах знает все, и по возвращении в родную Англию вплотную приступил к работе над новым проектом.

Компанию ему составили Дэйв Каммингс и Джонатан Говард. С Дэйвом Сесил отпра-

Поклонялись тамплиеры Бафомету на самом деле или нет, доказано так и не было.



Канализационные туннели Парижа точь-в-точь как аналогичные каналы в Oblivion или Skyrim.

Добавленные в переизданиях «комиксы» лицами персонажей вызвали неоднозначную реакцию. Главный минус — они отвлекают от происходящего и съедают часть картинки.

вился на курсы сценаристов повышать квалификацию, а после курсов и завершения работы над сценарием The Shadow of the Templars они показали получившееся Алану Друри, маститому драматургу канала BBC. Тот что-то одобрил, где-то подправил, и финальным штрихом подготовки к созданию игры стали скетчи Стива Инса, на которых он изобразил запланированные локации.

БАФОМЕТ ИЗ ЛОХМАРНА

В первую очередь The Shadow of the Templars знакомит игроков с Парижем. Из кафе действие плавно перетекает в... правильно, парижские канализации. Джордж так часто будет туда спускаться, что получит прозвище Жак-из-канализации и превратится в местную городскую легенду.

Побродить по канализациям города любви может любой желающий, но не с собственным домкратом, как это делал Джордж, а с гидом и другими туристами за компанию, чтобы не так страшно было. А спуститься туда стоит, — еще Виктор Гюго в романе «Отверженные» посвятил этой клоаке целых пятьдесят страниц убористого текста, опираясь на отчеты своего друга, инспектора Эммануэля Брунсау, который одним из первых составил точнейший план подземных сетей и включил в описание свои находки — например, скелет орангутанга из зоопарка или редкие ювелирные украшения (вот так можно разбогатеть, если не погнушаться попозать по колено в... ну, вы поняли).

Если непроторенными тропами ходить не очень-то хочется, то можно посетить Музей канализации — да-да, в Париже есть и такое, — один из самых оригинальных музеев мира. Он представляет собой небольшой фрагмент реальной, причем действующей, канализационной системы города. На выбор — как широкие магистральные тоннели, так и узенькие ответвления. Главный плюс такой экскурсии — «туристические» тоннели оборудованы сухими пандусами и решетками, освещением, подачей свежего воздуха, а также там выставлена техника, как старинная, так и новая.

В оригинальной The Shadow of the Templars Николь (журналистка, которая в погоне за сенсацией присоединяется к американскому туристу в его подозрительных похождениях) выполняет роль помощницы и игроку не подвластна. Во всех других частях франшизы, в том числе и во всех переизданиях, она получает повышение до полноправного участника эскапад мистера Стоббарта, со специально выделенным для нее экранным временем. Но в самом начале она выбирается из Парижа только для финальной схватки с гранд-мастером ордена тамплиеров в разрушенном соборе Бэнокберна.

Такой городок правда есть, хотя он настолько крохотный, что единственный общественный транспорт, который соединяет его с окружающий миром, — это нерегулярно курсирующий автобус. Так что поезд, на котором Джордж и Николь решили добрать-

Джордж, девушка и Эйфелева башня — приключения начались.

В переиздании Shadow of the Templars стало больше не только Николь, но и клоунов.

ся до этой деревушки, мог довезти их только до Стерлинга, бывшей столицы Шотландского королевства, а ныне административного центра одноименной области.

Ирландскую деревушку Лохмарн Джордж поставил на уши уже соло — как и слетал в Мариб, что в Сирии. В Марибе он после энного количества неприятностей, включающих перестрелку с Кханом, членом ордена ассасинов (куда ж без них, если в кадре присутствуют тамплиеры), разжился статуей Бафомета. Бафомет — это мистическое божество рыцарей-тамплиеров, в судебном процессе над ними именуемый сатанинским идолом, которому они, помимо других прегрешений, поклонялись на своих тайных ритуалах.

Ныне Бафомет — главный символ последователей сатанизма. Начиная с XIX века, когда французский оккультист Элифас Леви изобразил его на карте Таро «дьявол», он выглядит следующим образом: голова козла, тело женщины, за спиной пара крыльев, на голове свеча, копыта раздвоены, а на руках — надписи. На правой руке латинское слово «Solve» (распадаться), на левой — «Cougala» (застывать). Вот такая жуткая картинка.

Но не все в The Shadow of the Templars почерпнуто из реальных источников. Например, Лохмарна, ирландской деревни неподалеку от Дублина, в природе не существует. Как и площади Монфасон в Париже, есть только улица Монфокон, соединяющая бульвар Сен-Жермен и улицу Клеман. Интересно, что в паре шагов там же — улица Лобино, а извечного соперника Джорджа по части притязаний на сердце Николь зовут как раз Андрэ Лобино.

Однако название «Монфасон» встречается здесь не случайно. Это действительно отсылка к Монфокону, слегка исковерканная в плане произношения. Если посмотреть на карту города в The Shadow of the Templars, площадь Монфасон находится на северо-востоке Парижа, а именно по этому направлению в XIII веке во владениях графа Фалькона была построена виселица Монфокон (от франц. Mont — гора, Faucon — сокол). Поскольку построена она была во времена правления Филиппа IV Красивого, то на ней вполне могли вешать и тамплиеров, как это утверждается в игре. Монфокон была настолько огромна, что там одновременно вздергивали по пятьдесят человек, что соответствует жуткому описанию Монфасона из уст... Андрэ Лобино.

ЮМОР, ДА НЕ ТОЛЬКО

Когда создавался первый Broken Sword, его основным потенциальным соперником была серия **Monkey Island** от **LucasArts**. Однако Чарльз Сесил поставил себе целью отойти от жанра мультяшной комедии и предложить игрокам вместо этого смесь действия и запутанной истории, приправленные тонким юмором. Возьмем, к примеру, забавный диалог между инспектором полиции и его помощником сразу после взрыва в кафе.

— Сколько раз я предупреждал тебя о вреде преждевременных выводов? — спрашивает инспектор своего чересчур расторопного коллегу. — Все, что мы знаем о жертве, так это то, что он мертв.

— Но казалось разумным предположить... — не сдается Муэ.

— Великий детектив не предполагает. Вот, например, Мегрэ... — пытается достучаться до него инспектор.

— Но, месье, он же выдуманный персонаж! — в ужасе отвечает Муэ. — Он не более реален, чем Пуаро или Тинтин!

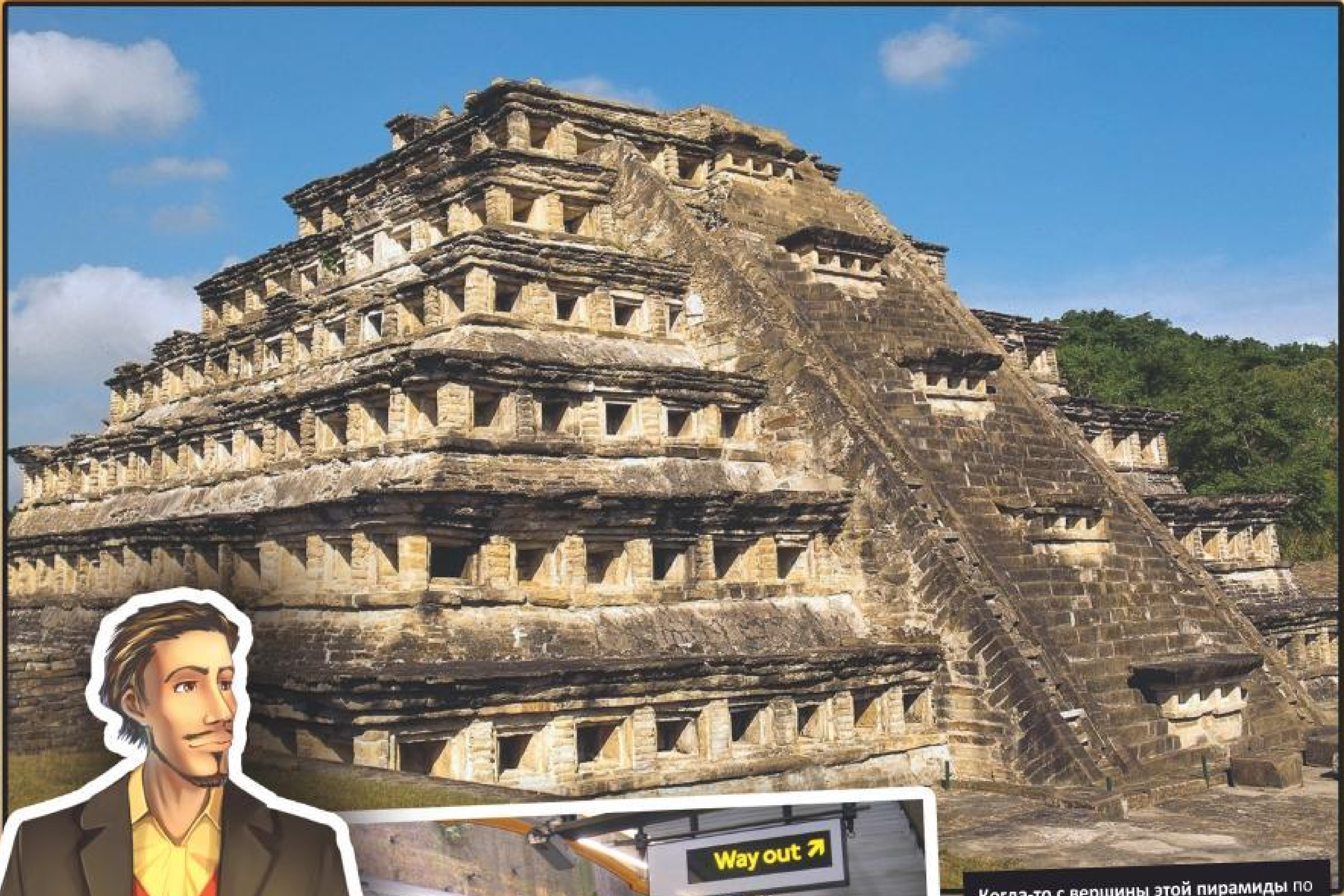
— Муэ, их нельзя сравнивать. Те двое, в отличие от великого Мегрэ, — бельгийские комедианты.

Чтобы оценить эту и многие другие шутки, недостаточно просто внимательно следить за происходящим на экране, как в том же Monkey Island. Шутки в Broken Sword при всей своей ясности и незамысловатости требуют от игрока познаний в области мировой культуры — и если они есть, то удовольствие от прохождения возрастает в разы, как при прочтении хорошего английского романа или просмотре скетчей от «Монти Пайтона».

Где англичане — там и ирландцы. Эоган Кахил и Нил Брин из дублинской студии американского режиссера и мультипликатора Дона Блота карандашом нарисовали фон ко всем сценам, а затем раскрасили получившееся в «Фотошопе». За вступительный ролик и анимацию персонажей ответственность несет Майк Бургесс, ранее трудившийся в **Red Rover Animation Studios** (их карандашам принадлежат такие мультфильмы, как **All Dogs Go to Heaven 2**, **Gnomeo &**

ПЯТНИЦА, 13-е

«Мессиры, не пройдет и года, как я призову вас на Страшный суд!» — успел прокричать Жак де Моле 18 марта 1314 года, прежде чем его окончательно поглотили языки пламени. О том, сбылось проклятие гранд-мастера или нет, подробно рассуждает Морис Дрюон в своей популярнейшей серии романов, чье название откровенно подразумевает, что сбылось все. В «Проклятых королях» наиболее ярко из всех когда-либо затрагивавших эту тему произведений показано, как один за другим при загадочных обстоятельствах уходили из жизни организаторы несправедливого суда над тамплиерами и как страдали их потомки. Судите сами — спустя месяц после казни Жака де Моле от кровавого поноса скончался папа Климент V; в ноябре того же года за ним последовал Филипп Красивый, упавший с коня во время охоты якобы от инсульта. Далее на протяжении четырнадцати лет один за другим умерли и три сына Филиппа IV, не оставив наследников. А начался весь этот мрак с пятницы, 13 октября 1307 года, когда по приказу короля по всей Франции стали отлавливать и пытать рыцарей храма. С тех пор пятница, 13-е по праву считается несчастливым днем — хотя бы для династии Капетингов.



Когда-то с вершины этой пирамиды по ступеням струилась кровь — теперь она несет страдания лишь поднимающимся пешком туристам.

В лондонской подземке к краю перрона лучше не подходить, а то случайный призрак столкнет на пути.

Juliet и относительно недавний **Despicable Me**).

После этого дело осталось за малым — музыка и озвучка. Композитором Сесил выбрал Баррингтона Фелунга, известного по саундтреку к классическому сериалу BBC **Inspector Morse** и десятку фильмов, а на озвучку Николь пригласил актрису Хэйзел Эллерби. С голосом для Джорджа какое-то время были проблемы, и, как это часто бывает, пусть искали долго, зато именно озвучка от Рольфа Саксона привнесла в атмосферу игры то незабываемое, что вновь и вновь возвращает к Broken Sword на протяжении уж скоро как двух десятилетий.

Так как же нашли Саксона? С Джорджем помогла Николь — Хэйзел Эллерби училась вместе с будущим коллегой в Гилдхолле, одной из самых авторитетных школ мира по части драматического искусства и вокала, и присоветовала Сесилу позвать его в команду. Что тот и сделал, а Рольф согласился. И, как говорится, понеслось.

Итак, команда собрана и полностью готова к выпуску хита-на-века: Чарльз Сесил в режиссерском кресле, Тони Уорринер и Дэвид Сайкс в роли ведущих дизайнеров-программистов, Нуарин Кармоди заведует финансами как исполнительный продюсер. При помощи **Virtual Theatre Engine**, спустя четыре года после появления идеи о приключении на тему тамплиеров, в 1996 году они выпускают Broken Sword: The Shadow of the Templars, в общей сумме затратив на производство 1 миллион фунтов. Каковы затраты, таковы и результаты — игра разошлась по миру тиражом в один миллион копий, и с тех пор эта цифра стабильно увеличивается.

Дымящийся Тескатлипока

После успеха The Shadow of the Templars надо было срочно выпускать сиквел. И он не заставил себя ждать — в 1997 году, прямо по горячим тамплиерским следам, выходит **Broken Sword 2: The Smoking Mirror**. На этот раз похождения Джорджа не имеют ни малейшего отношения к рыцарям любого толка, а посвящены выяснению отношений с агрессивно настроенным божеством Тескатлипокой.

В пантеоне богов у ацтеков и поздних майя Тескатлипока занимает одно из самых почетных мест. Его имя переводится как «дымящееся зеркало» (отсюда и название игры), так как при себе у него всегда был зеркальный щит, через который он наблю-

Больше платформ, больше прибыли: The Smoking Mirror — Remastered недавно была выпущена на iOS, причем с русскими субтитрами.

ОН СЛОМАЛСЯ... СЛОМАЛСЯ!

А почему, собственно, «Сломанный меч»? Все дело в тамплиерах — в The Shadow of The Templars недвусмысленно утверждается, что инквизиторы в чем-то были правы и идолам рыцари-храмовники действительно поклонялись. До такой степени, что спустя столетия после формального уничтожения ордена собрались вместе и попытались сковать заново две половинки меча Бафомета. Вот тебе и святые люди.

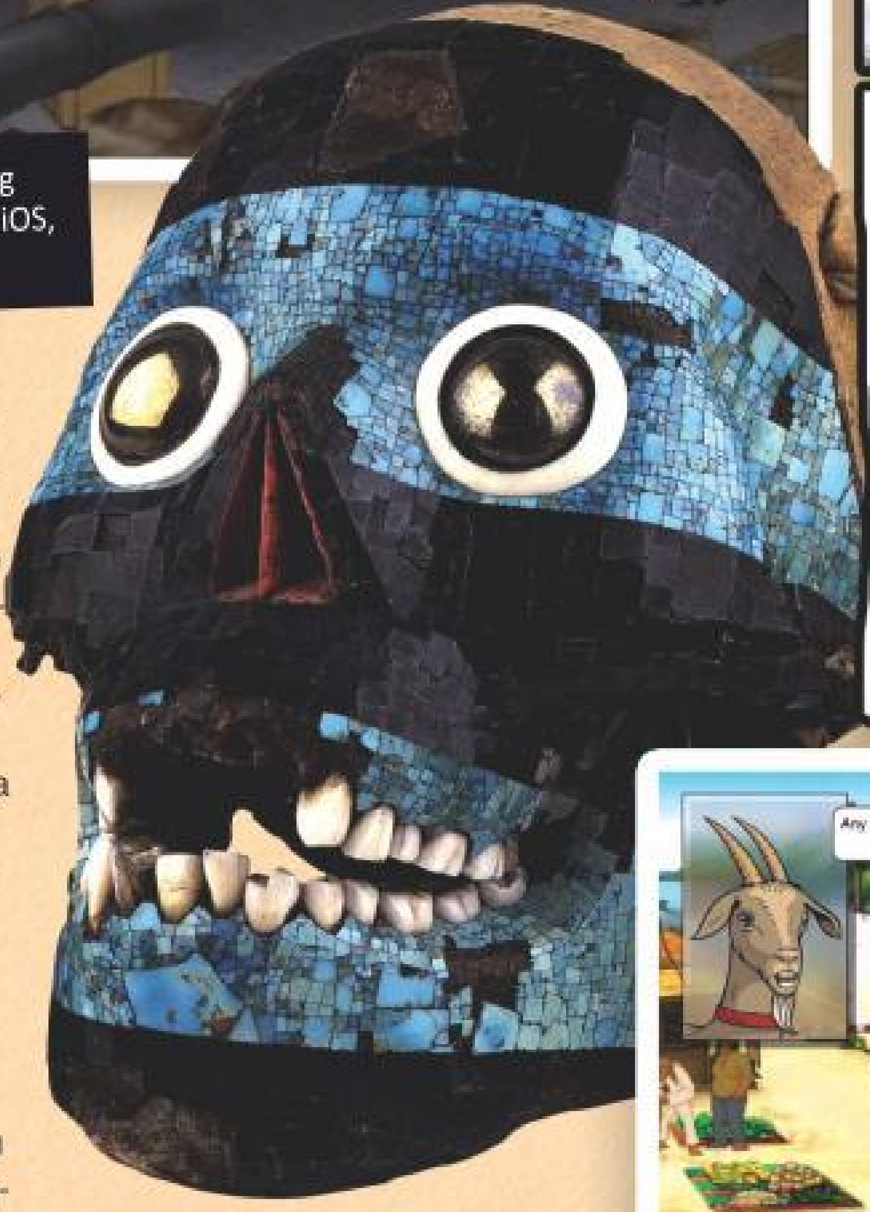
дал за людскими происками. У майя Тескатлипока не всегда был культовым персонажем, изначально он отвечал лишь за ветер. Потом майя сообразили, что где ветер — там и воздух, а без воздуха никак не обойтись, значит, и Тескатлипоку нужно повысить с духа-повелителя ветров до бога. Впоследствии ему доверили руководить такими сложными материями, как удача и судьба, после чего он прочно утвердился на посту верховного божества.

Главным врагом Тескатлипоки был Кецалькоатль — «пернатый змей», которого как только не называли, в том числе и Белым Тескатлипокой. В процессе развития легенд ацтеки пришли к выводу, что эти двое — братья-близнецы, один хороший, другой, соответственно, плохой, но мир они создали вместе. При этом Тескатлипока лишился стопы — вот и характер испортился.

В Broken Sword Тескатлипока вознамерился вырваться из многовекового заточения в одной из пирамид и навести свой порядок в современном мире, чему решили помешать Джордж и Николь. Причем Джорджа чуть не принесли в жертву на вершине этой самой пирамиды, согласно старой доброй ацтекской традиции.

Ацтеки, в отличие от тех же майя, жертвоприношениями увлекались сверх меры. Кровь лилась каждый день: утром резали птиц, чтобы поблагодарить богов за приход утра, вечером собак, чтобы умилостивить демонов перед наступлением ночи. Людские жертвоприношения совершались реже — во время празднеств, военных игр, в случае неурожая, наводнения и любой другой форс-мажорной ситуации, требующей немедленного вмешательства кого-то из богов. Чем серьезнее ситуация и чем могущественнее бог — тем больше требовалось человеческой крови. Ацтекские боги в принципе натуры вампирические — кровь им была нужна на регулярной основе для поддержания жизни, и даже солнце упало б с небес без соответствующей подпитки.

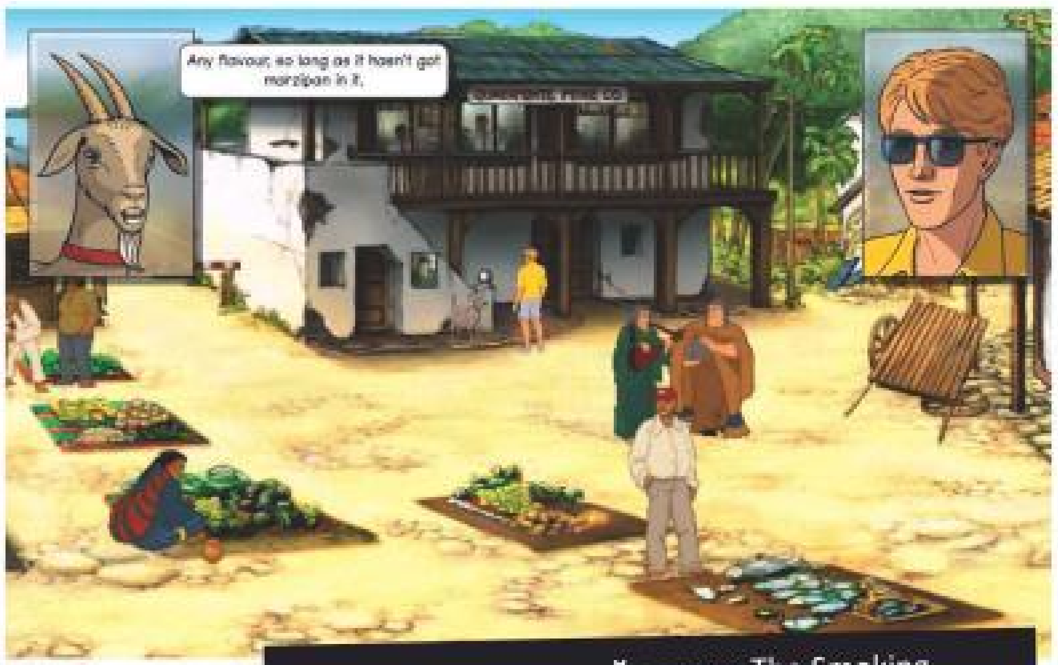
Для спасения мира от всей этой напасти Джордж и Нико (связалась с американцем — пришлось привыкнуть к такому варианту имени) разделяют силы: в процессе сбора трех камней майя, способных завершить древний ритуал и уже капитально заточить Тескатлипоку в его зеркале, Джордж отправляется исследовать Карибы, а Николь — бродить по Британскому музею и общаться с привидениями в лондонской подземке.



Тескатлипока собственной персоной: мозаичная маска из Мексики XV-XVI вв.

Капитан Кетч, похитивший один из камней, — очередной плод воображения Сесила и компании, а вот привидения в лондонской подземке правда встречаются. Во всяком случае, по утверждениям очевидцев. Туманный Альбион вообще кишмя кишит всевозможной нечистью, и было бы удивительно, если бы паранормальная активность не затронула главный метрополитен страны.

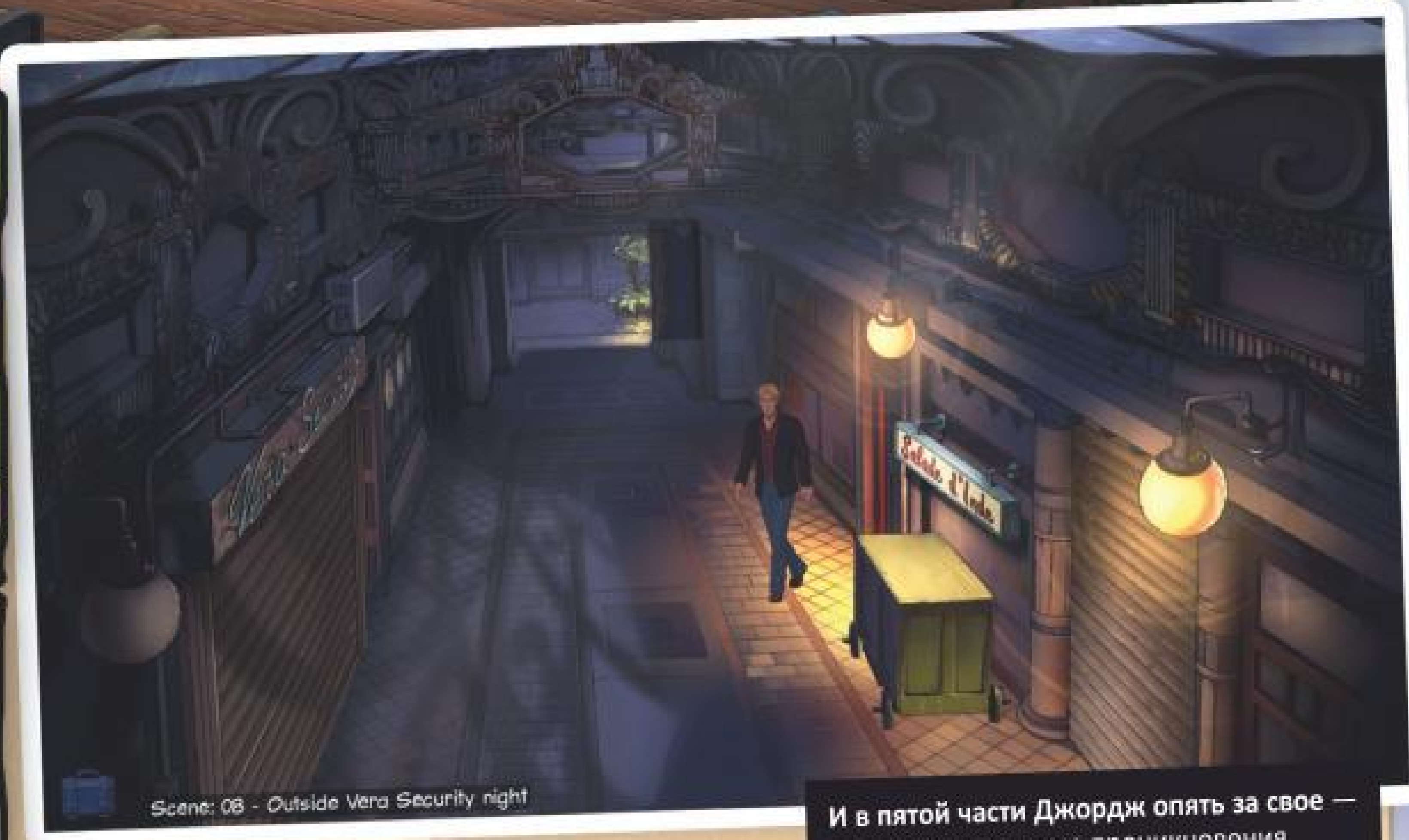
Лондонское метро было построено в 1863 году и на тот момент насчитывало семь станций (сейчас их побольше — двести семьдесят). Откуда же там взялись привидения? По одной из версий, это так называемые «подземщики», первые строители метрополитена, так и оставшиеся навечно в его недрах. Подземщики давно утратили человеческий облик, забыли родную речь, питаются они крысами да заблудившимися пассажирами. По другой, более популярной версии, при строительстве части веток рабочие раскопали общие могилы, в которых были захоронены жертвы эпидемии чумы. С тех пор их потревоженные души бродят по туннелям и пугают тех, кому не посчастливилось с ними встретиться.



В отреставрированной версии The Smoking Mirror выясняется, что козел не только бодаться, но и говорить умеет. Бафомет, это ты?

Рекомендация тем, кто любит нервишки себе пощекотать, — при посещении столицы Британского королевства побродить по одной из этих станций: Bank, Aldwych, Covent Garden, South Kensington. Последняя известна тем, что в 1928 году здесь пропал целый поезд, без пассажиров, зато вместе с машинистом. Бытует даже поверье, что,

А вот так парижская квартира Нико будет выглядеть в The Serpent's Curse.



И в пятой части Джордж опять за свое — незаконные ночные проникновения в закрытые учреждения. Ай-яй-яй!

ГНОСТИ... ЧТО?

Гностицизмом принято обозначать религиозные течения, которые в своей философии переплетали отрывки из Ветхого Завета, восточную мифологию и ряд раннехристианских учений. Привлекшая внимание Чарльза Сесила история такова: в 1945 году фермер из египетского селения Наг-Хаммади обнаружил глиняную шкатулку с двенадцатью обернутыми в кожу манускриптами. На манускрипты были нанесены пятьдесят два гностических текста. Один из них, именуемый Евангелием истины, рассказывает историю зарождения мира с иной, нежели принятой в христианстве, точки зрения, и именно этому видению мира посвящена The Serpent's Curse. В частности, Люцифер описывается гностиками как светоч истины, преследуемый ревнивым Богом, а изображается диавол в образе мудрого змея. Отсюда и название игры.

если оказаться в нужном месте в нужное время, этот поезд можно поймать.

На станции Bank даже дежурить долго не придется — тут обитает привидение Сара, одетая в черное грустная женщина, которая ходит по перрону в поисках своего брата-кассира, приговоренного за растрату к смертной казни. На станции Aldwych тоже есть свое привидение — молодая актриса, которая, по легенде, покончила с собой после спектакля: чувствительной девушке показалось, что зрители аплодировали ей с недостаточным энтузиазмом. Народной любовью почему-то не пользуется призрак с Covent Garden — высокий мужчина в пальто, шляпе и перчатках, после первого появления которого уволился весь персонал станции. Смотрит, видимо, недружелюбно.

ДРАКОН В 3D

The Smoking Mirror, как и ее предшественница, получила и коммерческий успех, и достаточно позитивные отзывы от критиков, придравшихся лишь к продолжительности игры (значительно короче The Shadow of the Templars) и к недостаточному освещению темы майя и Тескатлипоки в повествовании.

В остальном — те же люди у руля, тот же результат в один миллион проданных копий. Чего, к сожалению, не случилось с приключением номер три, **Broken Sword: The Sleeping Dragon**. Возвращение к теме тамплиеров было обставлено в формате 3D и сопровождалось неудобным управлением, повторяющимися однотипными задачками и корявым интерфейсом.

Но не все так плохо: если забыть про вышеперечисленные недостатки, сюжет, диалоги, озвучка и музыкальное оформление мгновенно записали The Sleeping Dragon в классику адвенчур. Вместе с тем из потраченных на производство двух миллионов фунтов Revolution Software толком ничего не вернули и понесли ощутимые убытки, несмотря на то, что третья часть в целом продалась неплохо. Таковы перипетии судьбы разработчика.

А игра на самом деле вышла замечательная, и не важно, что к концу при виде очередного ящика, который нужно перетащить и поставить на соседний, хочется

Суровый мужчина в машине точно знает, как этот испанский мальчонка из The Serpent's Curse связан с наследием катаров.

скрипеть зубами. Главное, что переход в 3D не испортил особенную атмосферу серии, а добавил кинематографичности, чего в Revolution Software и добивались. Джордж опять борется с тамплиерами — те восстановили орден, только переименовав его в культ Дракона, и при помощи манускрипта Войнича пытаются организовать очередной шухер.

Манускрипт, или рукопись, Войнича — это одна из главных криптографических загадок мира. Неизвестно, кто его автор, какова причина написания и смысл его существования. Вполне возможно, что это просто шутка кого-то из великих — например, Роджера Бэкона, — книга, полная бессмысленных значков и случайных рисунков, маленькое издевательство над потомками. А возможно, это сборник знаний по фармакологии, ботанике, космологии и астрономии или политический труд, написанный кодом столь сложным, чтобы никто, кроме знающих ключ к шифру, не смог его разгадать.

Как бы то ни было, ни одна из страниц рукописи так и не была расшифрована, и единственное, что известно более-менее достоверно, — что создана она была между 1404-м и 1438-м. В 1912 году рукопись приобрел антиквар Вилфрид Войнич, подаривший ей свое имя, а затем она была выкуплена у его жены Этель букинистом Гансом Краусом и помещена в фонд Библиотеки редких книг и рукописей Бейнеке Йельского университета. Если есть желание, можно туда съездить и внести свою лепту в нелегкое дело расшифровки этого манускрипта.

В The Sleeping Dragon рукопись Войнича была успешно расшифрована и даже использована как руководство по перманентному приобретению бессмертия. По счастью, рядом был Джордж, на этот раз рискнувший сразиться с вполне себе настоящим драконом мечом самого короля Артура, обнаруженным под холмом в городке Гластонбери, что в графстве Сомерсетшир, Англия.

Удивительно, что этот холм до сих пор не разрыли — видимо, не хочется англичанам в сказке разочаровываться. Помимо ежегодного музыкального фестиваля, Гластонбери — место паломничества фанатов артурианских легенд. А все дело в том, что, когда в XII веке сгорело местное аббатство, настоятель, прикинув, сколько золотых потребуется на его восстановление, объявил на всю Англию, что в развалинах монастыря были обнаружены саркофаги короля Артура и жены его Гвиневры, да вот только запропастились опять куда-то. А чтобы поток верующих не прекращался, добавил, что, между прочим, именно в Гластонбери упокоился Иосиф Арамейский, который перед смертью доставил сюда святой Грааль и спрятал его где-то в городе. Потенциально — в аббатстве. Когда ни Грааль, ни саркофаги спустя столетия поисков найдены так и не были, англичане решили, что они спрятаны где-то глубоко под землей, а сам Гластонбери — не что иное, как врата в Авалон, место последнего упокоения короля Артура. То ли «блажен, кто верует», то

ОПЯТЬ СТРАДАЛЬЦЫ

Евангелие истины и другие тексты из найденного египтянами сборника гностических откровений исповедовались катарами — с позиции Римско-католической церкви, еретиками и сатанистами. Катаризм цвел буйным цветом между двенадцатым и четырнадцатым веками в северных провинциях Италии, в Испании и на юге Франции. В настоящее время не представляется возможным объединить их мировоззрения в четкую систему, поскольку, скрываясь от всевидящего ока церкви, катарские общины были малочисленны и почти не контактировали между собой. Но сходство взглядов все-таки было: катары отрицали крещение детей, таинство брака и исповеди, культ распятия, а также воспринимали Ветхий Завет как историю сотворения мира от сатаны, «бога гнева», вынудившего людей поклоняться себе. Оттого в Ветхом Завете столько жестокости и «плотских сцен», в отличие от Нового, где людям был явлен Бог истинный и милосердный — Христос.

Джордж и Нико образца 2013 года.

ли «в каждой шутке есть доля правды», но толпы хиппи к этой легенде относятся с почтением.

МНИМЫЙ АНГЕЛ

И вновь продолжение не заставило себя ждать: в 2006-м, а это всего спустя три года после выхода The Sleeping Dragon, Revolution Software впервые выпускает новый Broken Sword в соавторстве со сторонней студией — **Sumo Digital**. Четвертая часть, помимо мистического названия **The Angel of Death**, могла похвастаться симпатичной 3D-графикой, более сносным, нежели в третьей части, управлением, бодрым действием, новой подругой Джорджа и до неприличия смазанной концовкой.

Согласно заверениям Чарльза Сесила, The Angel of Death вообще не должно было быть. Серия задумывалась как трилогия, но фанаты столь упорно осаждали офис «революционеров» с требованиями о продолжении банкета, что пришлось уступить. По этой же причине игру написали исключительно для ПК, чтобы исправить все недочеты The Sleeping Dragon в плане графики и визуального исполнения в принципе, виной которым отчасти послужили консольные ограничения. В результате Сесил решил, что для работы над ошибками требуется гораздо большая команда, и в то время, как Revolution Software сосредоточится на «духовной» составляющей игры, то есть на сценарии, дизайне и саундтреке, помощники в лице Sumo Digital возьмут на себя борьбу с высокими технологиями.

Первые стежки в сюжетной канве The Angel of Death образуются после появления в нью-йоркском офисе благополучно вернувшегося домой после всех европейских авантюр Джорджа привлекательной блондинки с древним манускриптом. Девушка представляется как Анна-Мария и просит Джорджа помочь в расшифровке документа. Не успевает юрист-многостаночник к расшифровке приступить, как в офис врывается пара громил и похищает манускрипт. Джорджу с девушкой удается

Именно в этой галерее произойдет кража с убийством, которая станет первым звеном новой авантюры под названием Broken Sword: The Serpent's Curse.

избежать расправы и даже вернуть себе загадочное послание из прошлого, что, естественно, заканчивается очередной пробежкой по земному шару наперегонки со смертельными опасностями. Стамбул, Рим, Ватикан, Аризона — новые локации и... старые друзья!

Второплановые персонажи, которые то возвращаются, то исчезают от части к части, — еще одна из радостей Broken Sword, придающая приключениям ощущение семейного похода в кинотеатр. Например, в The Serpent's Curse Джордж вновь встречается с леди Пьермонт, английской аристократкой со странностями из The Shadow of the Templars, американским туристом Дуэйном Хендерсоном, чей истинный род деятельности по-прежнему остается загадкой для всех, в том числе для него самого и его жены Перл, которую мы видели последний раз в The Smoking Mirror, а также с тем самым козлом, что попортил игрокам не один литр крови в The Shadow of the Templars (имеется в виду животное, а не пренебрежительное отношение к конкретному персонажу).

Несмотря на все приложенные усилия, именно сценарий в The Angel of Death вызвал наибольшее число вопросов. Вроде бы все на месте — и Рольф Саксон на озвучке, и Сесил режиссирует, и остроумие на прежнем уровне, и даже саундтрек впервые выпустили, — но игра откровенно провисала с точки зрения атмосферы. Куски повествования оказались неожиданно неумело склеенными, а кое-что — к примеру, наличие подавляющего числа экшен-сцен, но отсутствие Николь на протяжении большей части приключения и неудачно подобранный голос для ее озвучки (хотя именно здесь ее впервые озвучивала не англичанка, а урожденная француженка Кэтрин Пажон), — вызвало откровенное неудовольствие тех самых поклонников, что требовали нового «меча».

И, как это часто бывает, низкие продажи и бурные возмущения публики то ли вогнали серию в ступор, то ли вбили гвозди в крышку ее гроба. Но на этот раз поклонникам франшизы повезло — хоронить Broken Sword вовсе не стоило, Джордж и Николь вернулись, причем в родном 2D, уход от которого явно не пошел серии на пользу. В честь выхода пятой части, The Serpent's Curse, мы пообщались с самим Чарльзом Сесилом, вспомнили былое (глаза целы!) и потребовали откровений о текущем (уши тоже!).

The Serpent's Curse встретит нас весенним Парижем.

Чарльз Сесил

Здравствуйте, Чарльз. Приключения в Broken Sword начались с Парижа и всегда туда возвращаются. Каковы ваши отношения с этим городом и как это отразилось на играх?

В начале семидесятых, когда мне было около десяти лет, я отправился в Париж вместе с матерью на длинный уик-энд. Мы остановились у моего дяди — португальца с коммунистическими взглядами. В Париже он оказался, когда убегал от фашистского режима Салазара несколькими годами ранее.

В мой первый визит все в Париже было мне так незнакомо, так экзотично, так будоражило воображение. То, как красиво французы одевались, их прически и аромат духов, архитектурный стиль метро и кафе, чужой запах сигарет, звучание языка, который я тщетно пытался выучить в школе, и, конечно, еда. Это сейчас в Англии кухня на международном уровне, а сорок лет назад еда была тяжелая, вечно переваренная, пересоленная и скучная, в отличие от французских кулинарных изысков. Мы посетили легендарную Эйфелеву башню, погуляли по Версалю.

Вдохновившись Парижем, я стал усердно изучать французский, в результате овладел им на приемлемом для восприятия уровне и стал регулярно в Париж возвращаться. Так что отношения с этим городом у нас однозначно сложились очень нежные, и вполне возможно, что-то от этой моей любви перетекло и в Broken Sword.

Какие истории о рыцарях-тамплиерах вам кажутся наиболее захватывающими?

Меня увлекает абсолютно все, начиная с образа воинов-монахов, которые боролись столь доблестно и столь трагично погибли. Хранители могущественного секрета, который был потенциально ими обнаружен во время раскопок под храмом Соломона в

Озвучка идет полным ходом: «голос Джорджа» Рольф Саксон за главного.

АЦТЕК ИЛИ МАЙЯ?

Майя и ацтеков часто путают, в первую очередь из-за общности их культуры и мифологии. Разъясняем. Ацтеки — индейский народ Центральной Мексики, столицей их империи был город Теночтитлан (современный Мехико). Майя — народность из так называемой Средней Америки, региона, охватывающего территорию от Южной Мексики до Гондураса и Никарагуа. Сложно? По счастью, есть главное отличие: к моменту прибытия конкистадоров цивилизация майя находилась в глубоком упадке, а ацтеки — на пике развития. Но Кортес их быстро уравновесил.

Иерусалиме, они были свергнуты почти обанкротившимся французским королем Филиппом Красивым при помощи папы римского Климента V. Когда эти двое запустили сверхсекретную операцию по аресту тамплиеров и краже их богатств, то обнаружили, что храмовники уже были обо всем оповещены: храм в Париже стоял пустой, а флот тамплиеров, который на тот момент был самым большим в Европе, уже отплыл из Ла-Рошели, и никто никогда больше о нем ничего не слышал.

Интересно то, что, когда я начал исследовать тему тамплиеров в 1993 году, очень мало кто вообще был в курсе существования такого ордена. Это потом Дэн Браун написал «Код да Винчи» — кстати, некоторые из наших поклонников любят подчеркивать бросающееся в глаза сходство между нашей историей и его. Интернет в те времена тоже был еще не столь вездесущ, так что для исследования приходилось пользоваться книгами, а не Google.

В The Smoking Mirror вы познакомили игроков с новой легендой и заинтересовали их новой темой. А сами вы откуда узнали о Тескатлипоке?

Сначала я думал воспользоваться легендой о хрустальных черепах майя — забавно, как Индиана Джонс и Broken Sword танцуют вокруг одних и тех же тем! Тескатлипоку я выбрал потому, что мне понравилась идея написать историю, основанную на невероятно развитой цивилизации, которая при этом безмерно увлекалась кровавыми жертвоприношениями.

Помимо прочего, серия Broken Sword знаменита своими замечательными диалогами. Как формировалось чувство юмора Джорджа и какова ваша любимая забавная сцена — или фраза — из старых игр?

Многие персонажи Broken Sword основаны на реальных людях и ситуациях, которые я нахожу интересными или забавными. Например, полицейский из The Smoking Mirror срисован с жандарма, которого я встретил в Париже: была ужасная пробка, и все громко сигналили, так что в какой-то момент этот жандарм просто пошел в кафе и заказал себе бокал вина. Стоило ему это сделать, как движение вдруг восстановилось, на что он смотрел из кафе в великом удивлении.

Наверное, мой самый любимый обмен репликами — когда Джордж встречает консьержа Альберта в The Shadow of the Templars. Эта сцена появилась благодаря консьержу, с которым я имел несчастье встретиться в Париже. Я возвращался в квартиру друга, когда он остановил меня и спросил, куда и зачем я направляюсь. Стоило ему понять, что я англичанин, он тут же обвинил меня в том, что я создаю слишком много шума, и начал странно ворчать насчет англичан, что в целом звучало — и выглядело — откровенно безумно.

В подростковом возрасте я путешествовал по Орлеану на поезде, и когда моя соседка по купе выяснила, что я англичанин, то начала читать мне лекцию о том, как мне должно быть стыдно за поведение моего народа, а точнее, за то, как мы обошлись с Жанной д'Арк. Я все еще пытаюсь придумать персонаж для нее.

А что насчет The Serpent's Curse, может, небольшой спойлер в плане шуток?

В начале игры у нас есть официант, его образ навеян воспоминаниями о моем раннем знакомстве с французскими официантами — утонченными, сексуальными, уверенными в себе и надменными. Этакий Серж Генсбур в период Джейн Биркин. Вы с ним быстро встретитесь, когда игра выйдет.

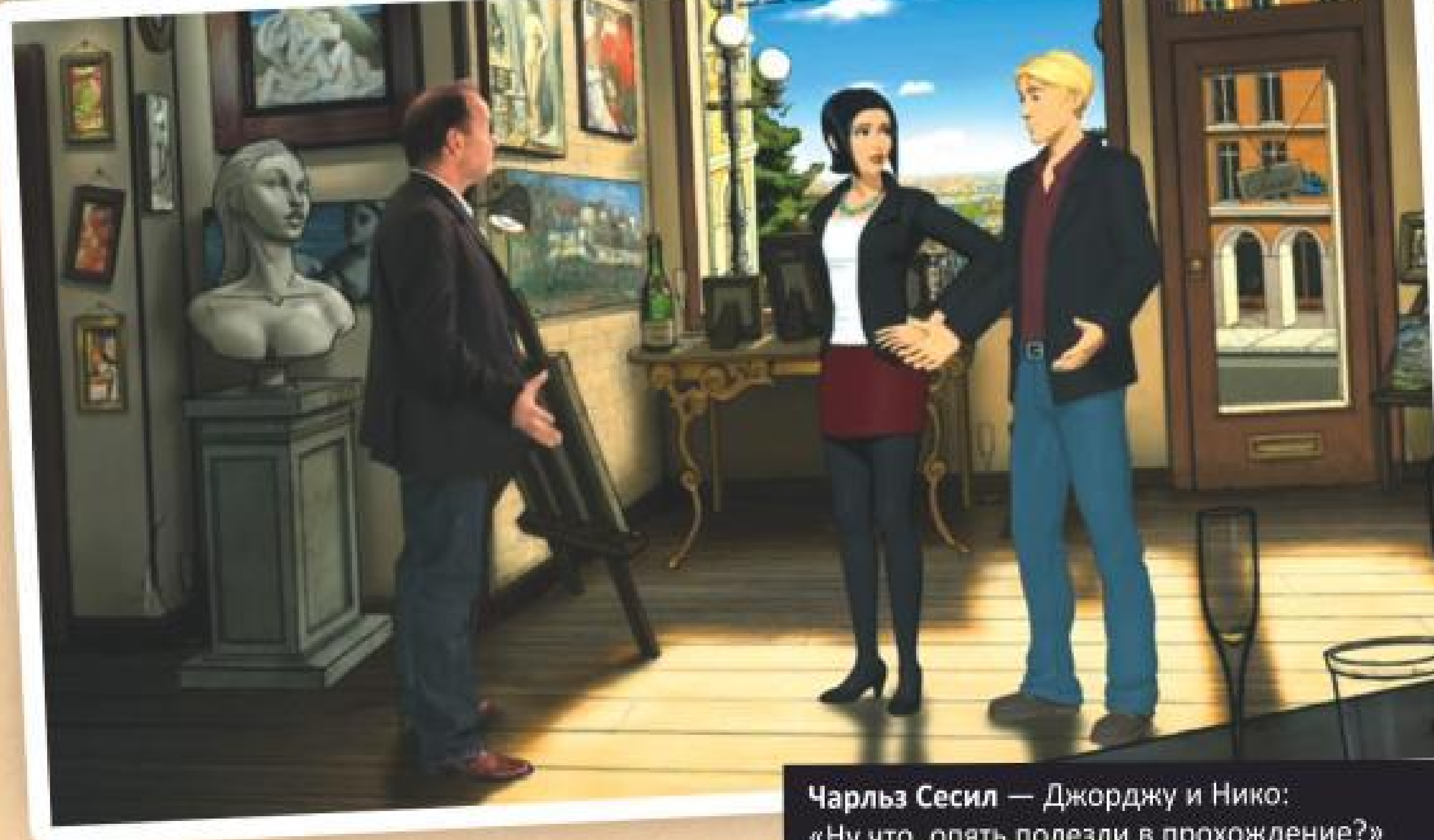
Почему вы выбрали юриста-американца и француженку-журналистку в качестве ведущих персонажей — с точки зрения их национальной принадлежности и профессиональной деятельности?

В игре, как в фильме или сериале, нужно, чтобы было два персонажа, которые работали бы вместе. Когда они говорят друг с другом, то могут делиться эмоциями и сопутствовать развитию сюжета. И тогда не требуется вставлять огромные куски откровенных разъяснений происходящего (ключевое правило написания сценария — «маскируй свои разъяснения»).

Интересные взаимоотношения этих двух персонажей позволяют юмору играть, а потенциально — создают сексуальное напряжение. Когда я решил разместить Broken Sword в Париже, это автоматически определило гражданство одного персонажа. Я почувствовал, что наличие дерзкой, гиперцелеустремленной француженки в сочетании с расслабленным, увлеченным американцем может сработать: их отличающиеся подходы к раскрытию дела создают юмор, а глубоко внутри таится симпатия. Вот так в мир пришли Джордж и Николь.

Несколько лет назад у вас были планы сделать фильм по мотивам Broken Sword. Вы все еще увлечены этой

Revolution Software.
Вся команда за работой!



Чарльз Сесил — Джорджу и Нико:
«Ну что, опять полезли в прохождение?»

идеей или пока отложили ее до лучших времен?

Я по-прежнему держу ее в уме, но в настоящий момент целиком сфокусирован на The Serpent's Curse. Когда мы будем продавать лицензию на игру кинопродюсерам, я захочу получить значительный контроль. Это, конечно, требует много времени — и рассмотрение различных подходов к истории, и обсуждение структуры сценария. Проблема в следующем: когда я начинаю этим заниматься, возникает другой проект, а обсуждение фильма уходит на второй план.

В The Serpent's Curse вы вернулись к 2D, при этом персонажи предстанут в 3D-виде. На чем основывалось это решение и довольны ли вы результатом?

Первые две игры из серии Broken Sword были написаны в основном для ПК, то есть для управления посредством мыши. Уже потом были PlayStation с контроллером и планшеты с «тыканьем» по экрану. Broken Sword 3, выпущенная **THQ**, в первую очередь была нацелена на консоль, что потребовало создать полное 3D-окружение. Эта перемена произошла, потому что ретейлеры требовали больше игр для консолей, на что издатели игр для ПК среагировали, сместив фокус на приставки.

The Serpent's Curse в целом была написана для ПК и планшетов, так что во многом мы вернулись к оригинальному видению игр. То есть мы решили пройти весь путь — нанять талантливых дизайнеров и художников, которые бы от руки нарисовали фон, и создать персонажей, которые по своему облику были бы максимально приближены к 2D.

Оригинальное разрешение экрана было 640x480, теперь все видео в ультра-HD с гораздо большей частотой анимации, поэтому просто нереально создать персонажей в 2D. Во-первых, когда увеличивается экранное разрешение, глаз становится более чувствителен к моделям и анимации, следовательно, то, что было в первых играх серии, просто не допустимо. Кроме того, затраты на создание большего числа анимационных кадров для каждого варианта экранного разрешения были бы слишком высоки.

Я очень доволен результатом. Ролик пре-альфа версии игры, который мы выпустили в августе, содержит примеры близкой к финальной анимации персонажей, но по большей части все это еще требовало доработки. В финальной версии игры анимация всех персонажей, естественно, отполирована, и, как я надеюсь, наши поклонники это оценят по достоинству.

Опишите, пожалуйста, поподробнее процесс создания игры из серии Broken Sword.

В первую очередь должна быть проработана сама история. После того, как все ключевые элементы сюжета расставлены по местам, нужно создать структуру, которая стала бы опорой отличному геймплею. Эта структура не должна ни в чем ограничивать игровой процесс, чтобы он не стал слишком линейным, — игрок должен быть свободен в своих действиях, будь то осмотр локаций или решение пазлов (мы называем это мультилинейностью). Чтобы ее достичь, мы используем метод «карты сокровищ»: для продвижения по сюжету игроку необходимо найти определенный набор элементов, каждый из которых может быть обнаружен в произвольном порядке.

Затем мы переходим к дизайну уровней, но лишь после того, как работа над сюжетом завершена на 100%, иначе в дальнейшем придется вносить изменения в саму иг-

Крушение самолета и дуло пистолета — уж что-то, а скучно в The Sleeping Dragon не было.

The Angel of Death. Офис Джорджа, а также главная соперница Николь — Анна-Мария.

ру, а это долгие часы лишней работы. Также нужно сразу придумать самый яркий геймплей-момент, который пойдет на обложку и от которого можно будет в дальнейшем отталкиваться. В случае с The Serpent's Curse — это когда Джордж пытается удержать Нико, а она висит над пропастью, и в паре шагов враги, и пули летают в воздухе...

Новый заговор напрямую связан с гностическими Евангелиями. Как вы выбрали эту тему для игры и чем вас больше всего привлекла именно эта загадка истории?

Я уже давно увлекаюсь гностическими Евангелиями. Это еретические, с точки зрения официальной церкви, Евангелия — за авторством Марии Магдалены, Фомы или Филиппа. Эти учения противоречат каноническим Евангелиям от Марка, Луки, Матфея и освещают конфликтные идеи, которые Иисус обсуждал со своими учениками. Католическая церковь столь рьяно преследовала последователей этих учений, что гностические Евангелия были утеряны и забыты почти на две тысячи лет.

Мой интерес к катарам, последней значимой общности, которая исповедовала гностические Евангелия, возник во время исследования темы тамплиеров и моих путешествий по Лангедоку, одной из южных провинций Франции. Катары были уничтожены, когда король и папа объявили против них безжалостный крестовый поход. Крестоносцы прибыли в Безьер, городок в Лангедоке с населением около 30 000 человек, и взяли его в осаду; 90% жителей Безьера были католиками и лишь 10% — катарами. Когда крестоносцы все-таки захватили город, они направили запрос папе с просьбой пояснить, как им определить, кого казнить, а кого миловать. Ответ пришел незамедлительно: «Убейте их всех, а Бог уж разберет, кто из них кто».

Последним оплотом катаров стал замок Монсегюр, захваченный после девятимесячной осады в 1244 году. Обязательно посетите Монсегюр, если у вас будет такая возможность, — там есть очаровательная деревня, да и сам замок прекрасен. Пару лет назад я свозил туда детей на воображаемый крестовый поход. Мы решили найти способ захватить замок сзади — эта эскапада закончилась тем, что я поскользнулся, упал, больно ударился, а чтобы мало не показалось, меня еще оглушило ударом камня по голове. Моя жена не проявила ни капли сочувствия, когда я вернулся домой весь в порезах, ушибах и с кровоточащей раной на носу. По счастью, хоть в чем-то мне повезло — дети не пострадали, — а то к имеющимся ранам добавилась бы еще парочка.

И последний вопрос. Некоторых поклонников в The Angel of Death постигло большое разочарование, когда Джордж закрутил роман с Анной-Марией. Есть ли шансы на возобновление отношений между Джорджем и Николь или вы решили оставить их друзьями?

В The Angel of Death я почувствовал, что наступило время перемен в отношениях Джорджа и Николь. В этой игре они снова вместе, работают как команда с самого начала. Их отношения очень нежные. А перерастет ли это во что-то большее? Подождите и все увидите сами!

■■■

Час икс пробил в декабре прошлого года, и мы уже можем оценить сами, удалось ли Revolution Software вернуться к истокам серии и заставить нас где смеяться, а где не на шутку сопереживать отчаянным героям Broken Sword, вступившим в схватку с новым противником. В качестве последнего, между прочим, выступает и наш соотечественник: поискам Джорджа и Николь пропавшей из галереи в Париже второсортной на первый взгляд картины активно препятствует наемник с пометкой «РФ» в строке о гражданстве.
А вот выяснить, кто за ним стоит, придется во время бодрого обката земного шара по маршруту Париж — Лондон — Турция — Испания в обнимку с кратким справочником по гностическим Евангелиям. Для тех, кто к этой нелегкой задаче еще не приступил, напутствие одно — надеемся, будет как в первый раз!
А для тех, кто в новую и, если опять сильно повезет, не последнюю главу этой культовой франшизы уже успел погрузиться, вопрос от Чарльза Сесила и Ко — ну и как ощущения? ■

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ПЕРВЫЙ

LG G PAD 8.3

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Дисплей:** 8,3 дюйма (1200), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 600 (4 ядра, 1,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Камеры:** 1,3 Мп (фронтальная), 5 Мп (основная, автофокус, HDR)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 4600 мАч
- **Размеры:** 21,7x12,7x0,8 см
- **Вес:** 338 г
- **Операционная система:** Android 4.2.2
- **Цена:** 13 990 рублей

На рынке телефонов LG себя чувствует более чем уверено. Но для успеха в планшетном секторе компания серьезных шагов до сих пор не делала. Похоже, новый **LG G PAD 8.3** призван исправить эту ситуацию.

Аккуратный корпус получил крупную инъекцию алюминия, а тонкие рамки вокруг восьмидюймового дисплея с FullHD IPS-матрицей позволили сохранить приятные глазу и руке пропорции — в книжной ориентации гаджет легко обхватывается ладонью. За внешним лоском скрыты передовые технологии, главным олицетворением которых стал могучий четырехъядерный процессор **Qualcomm Snapdragon 600**, работающий при поддержке 2 ГБ оперативной памяти.

Ожидают на борту G PAD 8.3 и 16 ГБ встроенной памяти, слот micro-SD (до 64 ГБ), батарея емкостью 4600 мАч, Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0. Если ковырнуть устройство в поисках недостатков, обнаружатся лишь два спорных пункта: отсутствие версий с 3G/LTE и камера со скромным разрешением 5 Мп. А это значит, серьезный соперник у LG G PAD 8.3 только один — свежий Google Nexus 7.

ИГРОВОЙ ГИГАБАЙТ

Gigabyte P27K

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-4700MQ (2,4-3,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 8/16 ГБ DDR3
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 + NVIDIA GeForce GTX 765M GDDR5 2 ГБ
- **Накопитель:** 128 ГБ SSD + 750 ГБ HDD/ 128 ГБ SSD + 1 ТБ HDD/1 ТБ SSHD
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), HDMI, 2x 3,5-мм джек, LAN, 2x USB 3.0, S/PDIF
- **Привод:** DVD-RW
- **Аккумулятор:** 5200 мАч
- **Вес:** 3,2 кг
- **Операционная система:** Windows 8
- **Цена:** от 60 000 рублей

Игровые ноутбуки **Gigabyte** пока редкость, но с появлением серии **P27K** их популяция может существенно вырасти — новая линейка обещает завидное соотношение мощности и цены. Правда, опознать его по внешнему виду не так просто.

Обычно производители оформляют подобные модели так, что даже Чужой испугался бы их сильнее, чем собственного отражения в зеркале. Но на этот раз дизайнеры ограничились лишь несколькими гранями на верхней крышке и терракотовой расцветкой.

К счастью, внутренности у Gigabyte P27K совсем не скромные. Пылающим сердцем компьютера стал четырехъядерный процессор **Intel Core i7-4700MQ**. Он относится к новому поколению **Haswell-MB**, обладает шестью мегабайтами L3-кэша, работает на базовой частоте 2,4 ГГц и способен ускоряться до 3,4 ГГц.

В «камень» встроено графическое ядро **HD Graphics 4600**, но при наличии **NVIDIA GeForce GTX 765M** с 2 ГБ вряд ли оно кому понадобится. Мобильный, но вполне взрослый чип без труда справляется с требовательными играми даже в стандартном для местного 17,3-дюймового дисплея разрешении 1920x1080.

Объем оперативной памяти в P27K составляет 8 или 16 ГБ, а дисковая подсистема предусматривает сразу три варианта, среди которых есть сочетание SSD с HDD и даже симбиоз двух форм накопительной жизни в SSHD объемом 1 ТБ. Кстати, всего накопителей в систему помещается до трех штук.

МОБИЛЬНЫЙ УДАР

Mad Catz S.T.R.I.K.E. M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** беспроводная
- **Корпус:** пластик
- **Цвет:** черный, белый, красный
- **Переключатели:** механические
- **Интерфейс:** USB

Mad Catz в первую очередь известна своими экстравагантными мышками. Но теперь ее, похоже, будут знать и по клавиатурам, причем не только компьютерным, но и мобильным.

Дизайн у **Mad Catz S.T.R.I.K.E. M** примечательный — яркая расцветка, необычная форма и поразительно скоромные габариты. Новинка настолько компактна, что помещается в кармане брюк.

С окружающими устройствами железка общается по Bluetooth. А синхронизироваться с ними может при помощи NFC — достаточно просто поднести смартфон или планшет к корпусу S.T.R.I.K.E. M.

Интересно, но даже в столь необычном продукте Mad Catz остались верны своим принципам: блок WSAD выделен красным цветом, а слева расположились дополнительные функциональные кнопки с приятной механической отдачей.

ЗВУКОВОЙ БЛАСТЕР

Creative Sound Blaster EVO Zx

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** интегрированный, с фокусировкой луча
- **Динамики:** 2x 40-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Беспроводные модули:** Bluetooth, NFC
- **Интерфейсы:** 3,5-мм джек, micro-USB
- **Цена:** 8000 рублей

В арсенале **Creative** появились новые Bluetooth-наушники — **Sound Blaster EVO Zx**. По словам разработчиков, подойдет модель не только заядлым игрокам, но и любителям музыки.

Выглядит устройство впечатляюще: черные амбушюры и изголовье отлично контрастируют с ярко-красными пластиком и прострочкой, а логотип украшен фоновой подсветкой. При разработке экстерьера дизайнеры подумали и об эргономике: на внешней стороне чашек располагаются кнопки, позволяющие управлять аудиопотоком.

Сердце новой модели — 40-мм динамики **Full Spectrum**, готовые покрыть частотный диапазон от 20 до 20 000 Гц. Помогает им в этом звуковой процессор **SB-Axx1**. При помощи фирменных технологий он может чуть подправить зажатую кодеками композицию. Есть у Sound Blaster EVO Zx и встроенный микрофон. Функция **CrystalVoice** позволяет ему вычленять голос из общего фона и подавать собеседнику в очищенном виде.

Вариантов подключения к источникам Creative предусмотрела сразу три: Bluetooth, USB 2.0 и 3,5-мм джек. Причем если использовать новинку с телефоном на Android/iOS или компьютером — в программе **Sound Blaster Central** можно настроить качество звука и даже включить виртуализацию 7.1.

С мобильностью у Creative Sound Blaster EVO Zx тоже полный порядок. Встроенный в гарнитуру аккумулятор способен воспроизводить музыку до восьми часов без подзарядки.

БОЛЬШОЙ БРАТ

Toshiba 84L9363

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 84 дюйма (3840x2160)
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/ вертикали
- **Аудио:** 2.0, 40 Вт
- **Интерфейсы:** RCA (композитный), компонентный, 4x HDMI, SCART, 3,5-мм джек, 2x USB, RJ-45
- **Дополнительно:** поддержка 3D, Smart TV, USB-проигрыватель, Wi-Fi
- **Энергопотребление:** 560 Вт
- **Размеры:** 192,5x119,5x45 см
- **Вес:** 77 кг
- **Цена:** 699 990 рублей

Старшая серия у производителя телевизоров все равно что флагманская модель автоконцерна: мало кто может себе позволить, зато по ней легко оценить возможности компании. Для **Toshiba** таким примером стала 84-дюймовая панель **84L9363**.

Видимо, чтобы не отвлекать от главного, оформили новинку скромно — обычная рамка да хромированные опоры с прямоугольной подставкой. За такой простотой кроется матрица с разрешением 4K, LED-подсветкой, углами обзора 178 градусов по всем направлениям и яркостью 400 кд/м^2.

За обработку изображения отвечает процессор **CEVO 4K**, умеющий разгонять матрицу до 800 кадров в секунду и подтягивать стандартное Full HD до требований 4K. Он же заведует и функциями Smart TV. В Toshiba 84L9363 встроен браузер, модуль Wi-Fi 802.11n и USB-плеер. Отметим, что поддерживает телевизор практически все цифровые стандарты, включая актуальный для России DVB-T2.

Пожалуй, единственное, что расстраивает в 84L9363, — это цена. Обойдется панель как неплохая иномарка — в 699 990 рублей.

ЧЕРНЫЙ ЯЩИК

APC Back-UPS BC500-RS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

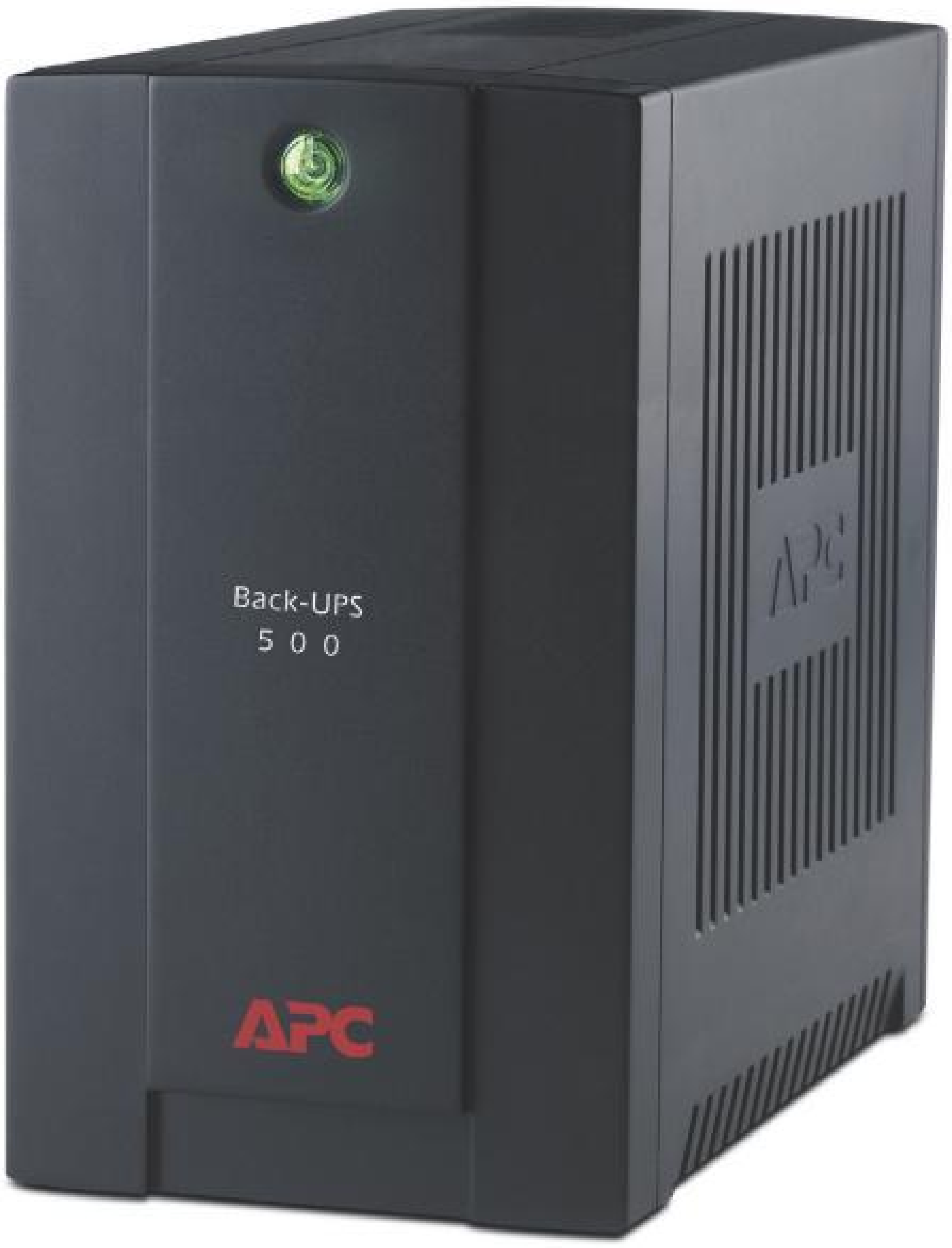
- **Тип:** резервный
- **Нагрузка:** 500 ВА/300 Вт
- **Количество розеток:** три от батареи и одна в режиме фильтра
- **Время зарядки:** 8 ч
- **Длина шнура:** 1,16 м
- **Размеры:** 25,6x20x11,5 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена:** 3000 рублей

В прошлом номере «Игромании», в этом же разделе, мы рассказывали о бесперебойнике APC Back-UPS BC650-RS. Сегодня на наших страницах — его младший брат, **500-RS**, с чуть сниженной выходной мощностью и более приятным ценником.

На глаз отличить одну модель от другой непросто. Версии похожи, словно братья-близнецы, и о разных начинках говорят лишь цифра на передней панели и наличие порта USB на задней. Последнего у 500-RS нет, поэтому определять, сколько времени осталось на марш-бросок до ближайшего чекпойнта, придется навскидку — компьютер в этом деле не помощник.

Для подключения внешних устройств у 500-RS есть три евророзетки с питанием от батареи и одна — на фильтрацию тока. Максимальная выходная мощность новинки составляет 500 ВА или 300 Вт. Причем при половинной нагрузке КПД преобразователя равняется 92,7%.

В полностью нагруженном режиме APC Back-UPS BC 500-RS способен проработать около четырех минут. В офисном (200 Вт) — продержит картинку на мониторе более восьми минут.



14 ДЮЙМОВ ХРОМА

HP Chromebook 14

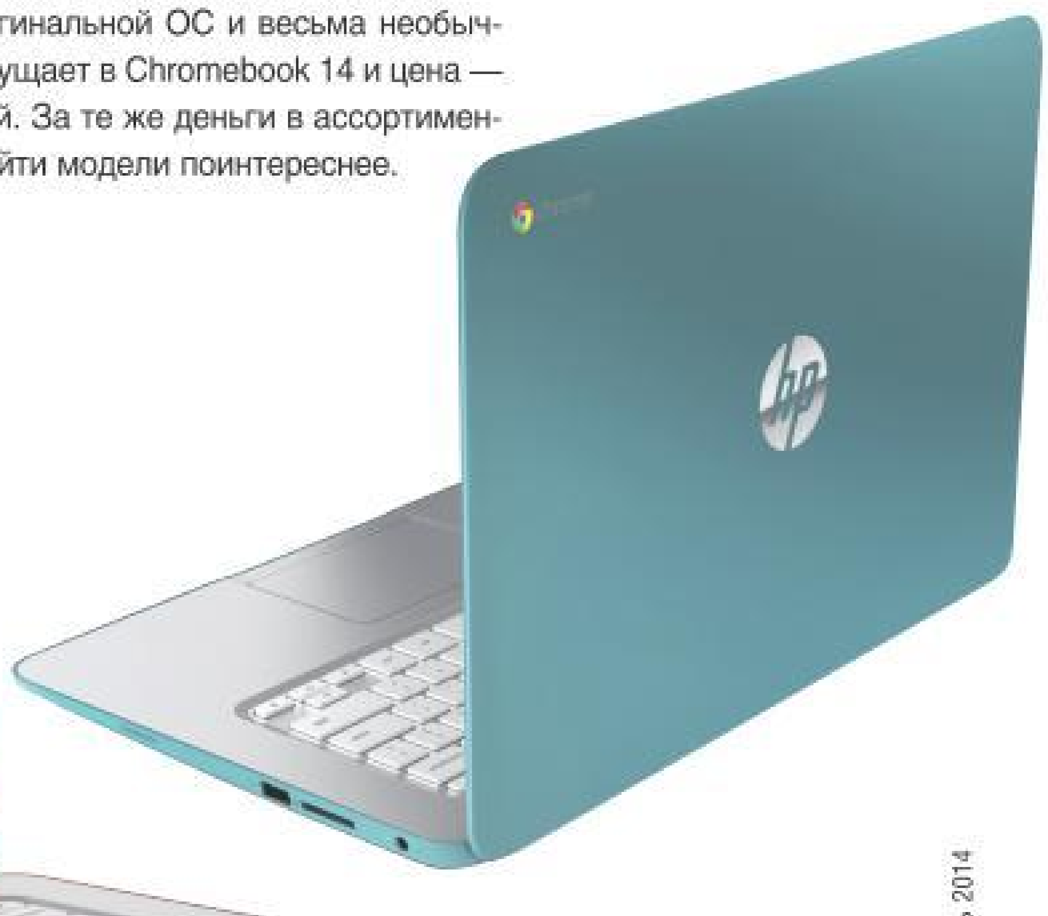
ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов (1366x768)
- **Процессор:** Intel Celeron 2955U (2 ядра, 1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 2/4 ГБ DDR3
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics
- **Накопитель:** 16 ГБ SSD
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, LTE (опционально)
- **Интерфейсы:** HDMI, 3,5-мм джек, 2x USB 3.0, USB 2.0, кардридер
- **Аккумулятор:** четырехъячеечный, 51 Вт*ч
- **Вес:** 1,85 кг
- **Операционная система:** Chrome OS
- **Цена:** от 16 990 рублей

Google продолжает продвигать собственную ОС на базе **Chrome**, на этот раз в качестве основы ее взяли для **HP Chromebook 14**. Устройство выглядит дорого: строгий дизайн, матовые поверхности и три цвета на выбор — белый, бирюзовый и персиковый.

Интерьер чуть проще: двухъядерный процессор **Intel Celeron 2955U** частотой 1,4 ГГц, два или четыре гигабайта оперативной памяти, а также встроенный графический чип **Intel HD Graphics**. Скромно смотрится и объем постоянной памяти — 16 ГБ интегрированного флэша и 100 ГБ облачного хранилища на серверах Google. Доступ к последнему обеспечивается модулями Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 и LTE. Работу всего этого добра поддерживает батарея на 51 Вт*ч, которой должно хватить на 9,5 часов.

Помимо оригинальной ОС и весьма необычной начинки, смущает в Chromebook 14 и цена — от 16 990 рублей. За те же деньги в ассортименте HP можно найти модели поинтереснее.



БИТВА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Тестирование видеокарт AMD Radeon R9 290 и NVIDIA GeForce GTX 780 Ti

Сдавая в «Игроманию» №12/2013 восьмистраничный текст по видеокартам, мы наивно полагали, что вот закончим тестировать последнюю плату и наконец отдохнем. Ага, сейчас. Только отправили все в типографию — посыпались звонки. Сначала **AMD** отрапортовала о готовности прислать **Radeon R9 290**, а затем **NVIDIA** предложила протестировать новый флагман — **GTX 780 Ti**. Деваться было некуда, вернули всех обратно, подготовили стенд и ринулись в бой.

Если пропустили

Не читали наш обзор и не поняли, о чем речь? Не беда, сейчас вкратце все изложим. Основная тема была следующей: AMD выпустила новое поколение видеокарт Radeon R. Причем представила не одну-две платы, как это обычно бывает, а сразу семь образцов, большинство из которых мы заполучили в редакцию и сравнили с конкурентами от NVIDIA.

На поверку оказалось, что часть новинок — переименованная и основательно подешевевшая серия Radeon HD 7000, а по-настоящему свежих чипов всего два — топовые R9 290 и **R9 290X**. Последний мы тогда протестировали и убедились, что по скорости он близок к **GTX 780**, а вот со вторым не сложилось — подоспел он чуть позже, примерно в одно время с GTX 780 Ti, старшей из GeForce, призванной показать AMD, кто в доме хозяин.

AMD Radeon R9 290

Начнем мы с R9 290. В иерархии Radeon она встала на ступеньку ниже R9 290X, сохранив все родовые черты флагмана. Внутри — чуть порезанный кристалл **Hawaii**. Количество потоковых процессоров сократилось с 2816 до 2560 единиц, а текстурных — с 176 до 160 штук. Упала и частота работы. Вместо 1000 МГц максимумом для R9 290 стали 947 МГц. Остальное осталось нетронутым. Так, число блоков растеризации равняется 64 и, в теории, обещает приличные fps в высоких разрешениях. Об этом же говорит и видеопамять: 4 ГБ GDDR5 на 512-бит шине и скорости 5 ГГц.

Не отстала R9 290 и по части поддерживаемых технологий. Есть AMD TrueAudio — это отдельный DSP-кристалл, умеющий рассчитывать звуковые эффекты в играх и оперировать такими переменными, как расстояние до источника звука и материалы встречающихся на пути препятствий. Тут же и поддержка API Mantle, собственного движка AMD, который, пока на словах, должен увеличить производительность в целом ряде игр. В прошлом месяце о работе с Mantle заявляла лишь **DICE**, обещая соответствующее обновление для **Battlefield 4**, однако к моменту написания этих строк к ней успели присоединиться **Rebellion Entertainment** (**Sniper Elite V3**), **Cloud Imperium Games** (**Star Citizen**) и **Eidos Montreal** (**Thief**).

Заметим, что позиционируется R9 290 необычно. Изначально карту планировали выпустить в пику **GeForce GTX 770**, но после того, как NVIDIA резко скинула цены на GTX 780, AMD приняла решение тягаться с последней. Для этого в компании чуть перестроили алгоритмы работы систем энергосбережения и охлаждения.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-4 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
Охлаждение	Scythe SCMG-3PCGH Mugen 3
Материнская плата	ASUS P9X79 PRO (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, 8x DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, Bluetooth, S/PDIF-out, аудио)
Память	4x 8 ГБ CL11 DDR3-1600 МГц Hynix-1 CL11
Твердотельный накопитель	240 ГБ Intel 520 (чтение — 550 МБ/с, запись — 520 МБ/с)
Жесткий диск	3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
Оптический привод	ASUS BW-16D1HT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
Звуковая карта	ASUS Xonar Phoebus
Блок питания	Cooler Master V1000 RS-A00-AFBA-G1-EU, 1000 Вт
Корпус	SilverStone FORTRESS FT02B-W USB 3.0 Black
Дополнительно	Windows 8 Pro 64 bit, кардридер, плата видеозахвата AVerMedia Live Gamer HD
Драйверы NVIDIA	331.65/331.70
Драйверы AMD	Catalyst 13.11 Beta9

В качестве тестового стенда у нас выступил компьютер **Meijin GTX 780 Ti SLI**. Собран он в хорошо известном нам корпусе **SilverStone FORTRESS FT02B-W USB 3.0 Black** с повернутой на 90 градусов материнской платой.

Базой для начинки послужила **ASUS P9X79 PRO** на чипсете **Intel X79 Express**. В сокет LGA2011 у нее был вставлен шестиядерный **Intel Core i7-4960X** частотой 3,6 ГГц. Помогали ему четыре планки оперативки **Hynix-1 CL11 DDR3-1600 МГц** по 8 ГБ каждая.

Работало все это под управлением **Windows 8 Pro 64 bit**, инсталлированной на твердотельник **Intel 520** объемом 240 ГБ, а питалось от киловаттного БП **Cooler Master V1000 RS-A00-AFBA-G1-EU**.

NVIDIA GeForce GTX 780 Ti

О скором появлении GTX 780 Ti слухи ходили, когда мы еще делали прошлый номер нашего журнала. Тогда же все гадали, куда NVIDIA поместит эту карту, ведь разница между GTX 780 и GTX TITAN и так была мизерная. Оказалось, все просто. Новинка не стала втискиваться «между», а расположилась «над». Да, вы правильно поняли — GTX 780 Ti старше и, чисто на бумаге, быстрее GTX TITAN.

Наш герой базируется на полноценном чипе **GK110** с архитектурой **Kepler**. А это означает 15 SMX-блоков, 2880 потоковых ядер и 240 текстурных процессоров. Для сравнения: в GTX TITAN один из SMX был заблокирован, карта могла похвастаться 2688 CUDA-кристаллами и 224 TMU. Ну а GTX 780 вообще жила с дюжиной SMX, 2304 вычислительными и 192 текстурными единицами.

Повеселее у 780 Ti и с частотными показателями. Стандарт для «камня» — 875 МГц, а в режиме Turbo Boost 2.0 — 928 МГц. Напомним, что TITAN показывает 836-876 МГц соответственно, а GTX 780 — 863-900 МГц.

По памяти тоже есть прибавка. GDDR5 у GTX 780 Ti функционирует на эффективной частоте 7000 МГц, а не на 6000 МГц, как TITAN. Правда, у последнего на этой скорости трудятся 6 ГБ, а у GTX 780 Ti — 3 ГБ.

Если сравнивать новичка с R9 290X, по многим параметрам творение AMD окажется интереснее. Так, объем GDDR5 в R9 290X — 4 ГБ, и пусть они работают на 5000 МГц, зато привязаны не к 384-, а к 512-битной шине. Побольше у «красных» и блоков растеризации, отвечающих за непосредственное формирование пикселей: 64 против 48 ROP у NVIDIA.

А вот в чем AMD заметно уступает NVIDIA, так это в энергоэффективности. Потребление GTX 780 Ti заявлено на уровне 250 Вт, а в R9 290X оно оценивается в 290 Вт. Казалось бы, мелочь, но за полные сутки игры GTX 780 Ti экономит киловатт энергии и пять рублей. Помнить надо и про холодный нрав NVIDIA GK100. В работе он нагревается максимум до 80°C и благодаря этому под GPU Boost 2.0 стабильно держит частоту в 1000 МГц. Radeon R9 290X эти цифры даются при температуре 95°C и выкрученным на максимум вентилятором.

Внешний вид

Забавно, но и AMD Radeon R9 290, и GeForce GTX 780 Ti внешне в точности копируют своих ближайших родственников. У «красных» карта накрыта черным кожухом с расходящимися по кругу полосками, а у NVIDIA — металлическим чехлом с прозрачным окошком. Похожи у конкурентов и системы охлаждения. Кристаллы живут под мощными радиаторами с основанием в виде испарительной камеры. А из активного охлаждения у обоих — по одной цилиндрической вертушке, работающей на манер турбины.

Паритет у AMD с NVIDIA и по части разъемов. Для вывода изображения у каждого из новичков есть по паре DVI и по полноразмерному HDMI с DisplayPort. Ну а на питание платам отрядили 6- и 8-pin розетки.

Синтетические тесты

3DMark (FireStrike Extreme)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	5114	16 038	4986	100%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	4925	**16 041**	4808	96%
NVIDIA GeForce GTX 690	**5733**	15 881	**5306**	**106%**
NVIDIA GeForce GTX 780	4520	16 029	4455	89%
NVIDIA GeForce GTX 770	3588	16 025	3492	70%
AMD Radeon R9 290X	4899	13 896	5058	101%
AMD Radeon R9 290	4702	13 838	4587	92%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	58,4	1471	100%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	53,2	1339	91%
NVIDIA GeForce GTX 690	**64,6**	**1626**	**111%**
NVIDIA GeForce GTX 780	51,4	1294	88%
NVIDIA GeForce GTX 770	37,2	938	64%
AMD Radeon R9 290X	53,6	1351	92%
AMD Radeon R9 290	50,3	1266	86%

Unigine Valley 1.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	66,6	2786	100%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	63,8	2669	96%
NVIDIA GeForce GTX 690	**77,7**	**3250**	**117%**
NVIDIA GeForce GTX 780	60,6	2536	91%
NVIDIA GeForce GTX 770	46,4	1928	69%
AMD Radeon R9 290X	59,8	2502	90%
AMD Radeon R9 290	56,9	2380	85%

Тестирование

Дабы новинки не скучали, в компанию к ним позвали весь существующий топ. Со стороны NVIDIA на огонек заглянули **GTX TITAN**, **GTX 780**, **GTX 770** и двойная **GTX 690**. А от AMD пришла только **Radeon R9 290X**.

Попали они в уютную обстановку — во внутренности мощного компьютера **Meijin**. О нем вы можете прочитать во врезке по соседству, а мы пока объясним, как вообще так получилось и где наш собственный стенд. Дело в том, что буквально за пару дней до резкой активации NVIDIA и AMD наш ветеран с Core i7-920 на борту был отправлен на заслуженную пенсию, а свежие силы подойти на тот момент не успели. В итоге пришлось напрягать наши связи и вызывать временное подкрепление. Кстати, помимо компьютера, в него вошли еще и новый **3DMark**, **Unigine Heaven Benchmark 4.0**, **Unigine Valley 1.0**, **Tomb Raider**, **Aliens vs. Predator**, **Hitman: Absolution**, **BioShock Infinite**, **Metro: Last Light** и **Crysis 3**.

Соотношение цена/производит. (игры)

Модель видеокарты	Производительность (1920x 1080)	Производительность (2560x 1440)	Цена (розн.)
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	100%	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX TITAN	95%	88%	135%
NVIDIA GeForce GTX 690	113%	106%	131%
NVIDIA GeForce GTX 780	89%	79%	71%
NVIDIA GeForce GTX 770	71%	64%	48%
AMD Radeon R9 290X	94%	93%	92%
AMD Radeon R9 290	86%	84%	81%

Результаты

Тест у нас разделился на две части. Сначала мы по старой привычке прогнали всех наших гостей на обычном Full HD-мониторе и... были, мягко говоря, удивлены. Новая GTX 780 Ti обошла GTX 780 лишь на 11%, а TITAN ей удалось обогнать всего на 2%. Для только что созданной платы это было недопустимо. К счастью, от написания разгромного итога нас спасла компания **iiyama**, приславшая на тестовый стенд 27-дюймовую панель **XB2776QS** с разрешением 2560x1440.

Несмотря на кажущуюся небольшой разницу с 1920x1080, пикселей у XB2776QS в 1,8 раза больше, а это серьезный удар по железу — практически все наши подопытные просели примерно на 30-40%. И вот тут уже стало понятно, какая плата круче.

Комфортно играть в 2560x1440 позволили лишь GTX 780 Ti, GTX TITAN, GTX 690 и, конечно же, Radeon R9 290X. Последняя, надо сказать, вообще показала себя молодцом. После обновления драйверов она научилась стабильно работать на частоте 1 ГГц и, соответственно, неплохо прибавила в производительности, умудрившись не только обогнать GTX 780, но и приблизиться к GTX 780 Ti.

Не отстала и R9 290. В 1920x1080 она почти неотличима от GTX 780, а в 2560x1080, благодаря расширенному набору RoP, даже обгоняет ее на 5%, притом что официально чип стоит заметно дешевле конкурента и по данному параметру скорее ближе к GTX 770, которая на 15-20% слабее.

Ну а что касается самого главного — то уделала всех двойная GTX 690. Пусть и ненамного, но она быстрее и GTX 780 Ti, и R9 290X. В одночиповом же соревновании вперед ушла GTX 780 Ti, обошедшая флагман AMD на 7%.

Технические характеристики

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 690	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 770	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 290
Ядро	GK110	GK110	2x GK104	GK110	GK104	Hawaii	Hawaii
Количество транзисторов	7,1 млрд	7,1 млрд	2x 3,54 млрд	7,1 млрд	3,54 млрд	6,2 млрд	6,2 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	2880 шт.	2688 шт.	2x 1536 шт.	2304 шт.	1536 шт.	2816 шт.	2560 шт.
Частота графического ядра	875-928 МГц	836-876 МГц	915-1019 МГц	863-900 МГц	1046-1085 МГц	до 1000 МГц	до 947 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 6 ГБ	GDRR5, 4 ГБ	GDDR5, 3 ГБ	GDDR5, 2/4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ
Частота памяти	7000 МГц	6008 МГц	6008 МГц	6008 МГц	7000 МГц	5000 МГц	5000 МГц
Шина данных	384 бит	384 бит	2x 256 бит	384 бит	256 бит	512 бит	512 бит
Количество текстурных блоков	240 шт.	224 шт.	2x 128 шт.	192 шт.	128 шт.	176 шт.	160 шт.
Количество блоков растеризации	48 шт.	48 шт.	280 мм	48 шт.	32 шт.	64 шт.	64 шт.
Энергопотребление	250 Вт	250 Вт	300 Вт	250 Вт	230 Вт	-	-
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe 3.0 x16	PCIe x16 3.0	PCIe 3.0 x16	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Цена на декабрь 2013 года (розница)	26 000 рублей	35 000 рублей	34 000 рублей	18 500 рублей	12 500 рублей	24 000 рублей	21 000 рублей

Игровые тесты

Настройки	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	NVIDIA GeForce GTX TITAN	NVIDIA GeForce GTX 690	NVIDIA GeForce GTX 780	NVIDIA GeForce GTX 770	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 290
Aliens vs. Predator (DX11)							
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	113,9	108,4	**138,3**	101,1	80,8	114,6	107,4
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	98,8	89,6	**112,9**	86,5	64,9	105,8	95,1
%	100%	93%	**118%**	88%	69%	104%	95%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	71,1	66,9	**83,3**	60,9	48,6	74,1	67,2
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	61,2	56	**69,4**	53	39,5	66,2	60,5
%	100%	93%	**115%**	86%	67%	106%	97%
Tomb Raider							
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	56,1	60,8	**77,1**	55,1	43,9	54,4	52,3
High, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	51,2	48,1	**62**	44,8	36,1	46,5	32,9
%	100%	101%	**130%**	93%	75%	94%	79%
High, 2560x1440, AF 16x, AA 2x	**44,1**	37,7	-	36,9	-	37,4	33,9
High, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	**34,9**	29,4	-	28,6	-	29,9	26,8
%	**100%**	85%	-	83%	-	85%	77%
Hitman: Absolution							
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	67,8	64,2	**79,5**	61,2	48,1	75,2	71,8
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	49,2	45,9	**54,6**	43,6	31,8	54,1	52,5
%	94%	94%	**115%**	90%	68%	111%	106%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	46	43,7	52	40,5	30,9	**52,9**	50,1
Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	**48,1**	27,9	33,5	26,7	18,8	39,5	35,6
%	**100%**	76%	91%	71%	53%	98%	91%
BioShock Infinite							
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	105,8	104	**112,9**	96,2	81,4	91,1	87,5
%	100%	98%	**107%**	91%	77%	86%	83%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	72,6	69,1	**83,1**	62,7	49,8	60,6	58,4
%	100%	95%	**114%**	86%	69%	83%	80%
Metro: Last Light							
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	47,9	44	**49**	41	32	45	42
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, Adv. PhysX	**42,4**	37	41	35	28	29	27
%	**100%**	90%	100%	84%	66%	82%	76%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	31	27	**32**	25	20	29	26
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, Adv. PhysX	27	25	**29**	22	19	20	18
%	100%	90%	**105%**	81%	67%	84%	76%
Crysis 3							
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	53,9	51,1	**60,8**	47,5	37,9	47,6	41,5
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	44,6	40,5	**49,1**	37,3	29,5	36,2	31,6
%	100%	93%	**112%**	86%	68%	85%	74%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	33,5	31,3	**38,9**	29	23,4	33,7	29,1
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	**26,4**	23,1	24,3	11,2	15,1	26,4	22,4
%	100%	91%	**106%**	67%	64%	100%	86%

•••

Как и с тестами, итог нашей работы мы разделим на две части. В первой скажем следующее. Эра Full HD для производителей карт, похоже, закончилась. Разрешение уже не может загрузить платы, и из-за этого складывается весьма забавная ситуация. Что вы покупаете GTX 770 за 11 000 рублей, что берете GTX 780 Ti за 25 000 — результат примерно одинаков: стабильные 30 fps обеспечивают оба чипа. Да, возможно, с младшим представителем где-то приходится жертвовать уровнем антиалиасинга, но на финальном качестве это почти не сказывается.

Другое дело — разрешения нового поколения. Вот, серьезно, в 2560x1440 игры буквально не узнать. И пусть по количеству полезной информации картинка та же, но увеличенная плотность точек на дюйм дает о себе знать. Изображение получается невероятно четким: почти полностью пропадают «лесенки» по краям объектов, а контуры выглядят так, будто их аккуратно обвели тонкой кисточкой. Естественно, чтобы все это увидеть, надо хорошенько заплатить за железо. И вот тут вопрос выбора стоит гораздо острее.

Если опираться на официальные цены, то продукция AMD выглядит предпочтительнее. R9 290 за 14 000 рублей тянет почти все игры в 2560x1440. Проблема только в том, что у нас в магазинах эта карта обходится в среднем в 21 000 рублей, и это когда GTX 780 легко берется за 18 500. Та же ситуация и с Radeon R9 290X: на бумаге — 19 990 рублей, на деле — минимум 24 000.

Плюс к этому по сравнению с GeForce творения AMD получились очень громкими. Если платы NVIDIA под нагрузкой почти не слышно, то Radeon порой воет так, что хоть уши затыкай. Впрочем, совсем списывать AMD со счетов не стоит. Уверены, через месяц-другой цены стабилизируются, а сторонние производители придумают тихие системы охлаждения.

Ну а что касается нашего сегодняшнего героя — GTX 780 Ti, — то мы скажем следующее. Это новый король графики, потеснивший на троне GTX TITAN. И, что приятно, стоит он дешевле старого флагмана: 26 000 против 32 000 рублей. Если вы готовы потратить столько на видеокарту — не сомневайтесь, берите. ● ***Дмитрий Колганов***

БУДУЩЕЕ ИГР

Тестируем Ultra HD на компьютере Meijin Green World

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-4930K (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,2-3,9 ГГц, L3-кэш 12 МБ)
- **Материнская плата:** ASUS P9X79 PRO (ATX, Intel X79 Exp., Socket LGA2011, 8x DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 4x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF-out, аудио)
- **Память:** 4x 8 ГБ DDR3-1600 МГц Hynix-1 CL11
- **Видеокарта:** 2x ASUS GTXTITAN-6GD5 (GeForce GTX TITAN, 837-876/6008 МГц, 6 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельные накопители:** 240 ГБ Intel 520 (чтение — 550 МБ/с, запись — 520 МБ/с), 2x 512 ГБ Plextor PX-512M5P (чтение — 540 МБ/с, запись — 450 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** ASUS BW-16D1HT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Блок питания:** 1250 Вт Chieftec GPM-1250C
- **Корпус:** SilverStone TEMJIN TJ11B-W Black
- **Дополнительно:** Windows 8 Pro 64 bit, Microsoft Office Home and Student 2013, система СВО
- **Цена на декабрь 2013 года:** 353 290 рублей

Мы, в «Игромании», любим все новое и необычное и, даже если за него просят баснословных денег, никогда не стесняемся про это рассказывать. Ведь что сегодня стоит минимум 150 000 рублей, уже завтра может уйти в массы. Так было и с сенсорными телефонами, и с ноутбуками; так, мы надеемся, случится и с Ultra HD — дисплеями с сумасшедшим по современным меркам разрешением 3840x2160. Смотреть, как будут выглядеть игры в будущем, мы отправились в компанию **Meijin**, предоставившую на тесты 31,5-дюймовый **ASUS PQ321** и, конечно же, мощную систему, готовую обсчитать всю эту кучу пикселей.

Наш герой

Когда мы увидели, с чем нам предстоит работать, то, мягко говоря, обомлели. На столе 31,5-дюймовая модель выглядит просто убийственно. В высоту эта махина почти полметра, а в ширину аж 75 сантиметров. Базой гиганту служит матрица Sharp IGZO, которая по количеству пикселей равна четырем стандартным Full HD-дисплеям. Запихать столько точек в одну панель позволила новая технология изготовления ЖК-кристаллов, в чью основу положили смесь индия, галлия и цинка. Они помогли уменьшить физический размер точек и отучили их бесконечно обновляться при показе статического изображения, другими словами, сделали экраны заметно экономичнее.

Впрочем, все эти тонкости — ничто по сравнению с тем, насколько четкую картинку рисует новинка. Все линии и буквы на PQ321 будто начерчены рейсфедером в дипломном проекте. Игры же, даже без включения соответствующих опций, смотрятся так, словно по ним от души прошлись антиалиасингом: ни «лесенок», ни острых углов. Правда, чтобы все это увидеть, нужна по-настоящему мощная система.

Meijin

Для работы с ASUS PQ321 компания Meijin выделила нам новый топовый компьютер **Green World**. Название он свое получил, естественно, не за бережное отношение к энергоресурсам, а за необычную аэрографию на корпусе **SilverStone TEMJIN TJ11B-W Black**, выполненную в стилистике **NVIDIA**. Переднюю панель, крышу и боковые стенки украсили звездными пейзажами в фирменной, зеленоватой, палитре производителя видеокарт. Под стать оформили и внутреннее убранство.

Для начала, все посадочные места заняли вентиляторами с зеленой подсветкой, а на лицевую часть вывели реобас **Scythe Kaze Server KS01-BK** с дисплеем соответствующего цвета. Дальше — больше. К процессору и видеокартам подтянули трубки СВО, пустили по ним хладагент **LIQ-702GN-B UV Green** и подсветили ультрафиолетом.

Не подвела и сама система. В основе лежит материнская плата **ASUS P9X79 PRO**. В сокете у нее трудится шестиядерный **Intel Core i7-4930K** частотой 3,4 ГГц и возможностью автоматического разгона до 3,9 ГГц. В поддержку ему стоят четыре планки оперативной памяти **Hynix-1 CL11 DDR3-1600 МГц** по 8 ГБ каждая, а также быстрый **SSD Intel 520**, на котором записана операционка **Windows 8 Pro 64 bit**. Еще пара твердотельников — **Plextor PX-512M5P** на 512 ГБ — занимается обслуживанием игр и основного софта, а за хранение фильмов и семейных архивов отвечает классический

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike, Extreme)		
Graphics	Physics	Score
8 796	13 401	8 796

Unigine Heaven 4.0 (1920x1080)	
FPS	Scores
127	3199

Unigine Valley 1.0 (1920x1080)	
FPS	Scores
95,7	4003

Игровые тесты (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator		
Настройки	1920x1080	3840x2160
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	202,5	58,8
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	173,9	48,1
Hitman: Absolution		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Ultra, AF 16x, AA 4x	67,2	39,9
Ultra, AF 16x, AA 8x	66,8	24,3
Tomb Raider		
Настройки	1920x1080	3840x2160
High, AF 16x, AA 4x	119,6	37,9
High, AF 16x, AA 8x	98,2	29,1
Metro: Last Light		
Настройки	1920x1080	3840x2160
VeryHigh, AF 16x	68,4	25
VeryHigh, AF 16x, Adv. Physics	58,9	23
Crysis 3		
Настройки	1920x1080	3840x2160
Max, AF 16x, AA 4x	55,4	26,8
Max, AF 16x, AA 8x	66,8	20,7
BioShock Infinite		
Настройки	1920x1080	3840x2160
UltraDX11, AF 16x	167,9	-
UltraDX11_DDoF, AF 16x	148,5	-

жесткий диск **Seagate ST4000DM000** на 4 ТБ. Ну и, наконец, за графику в компьютере отдуваются две **NVIDIA GeForce GTX TITAN**. В свое время этот тандем уже покорил в наших тестах и NVIDIA 3D Vision, и NVIDIA Surround, — посмотрим, справится ли он с 4K, ведь подводных камней там хватает.

Тонкости

PQ321 — первый и пока единственный на рынке монитор, умеющий в 4K выдавать частоту 60 Гц. Чтобы добиться этого, ASUS пришлось пойти на хитрость. Матрица Sharp компьютером видится как две отдельные панели, и для вывода на них изображения должна либо включиться технология NVIDIA Surround, либо AMD Eyefinity. Плюс к этому, протолкнуть за секунду почти полмиллиарда пикселей можно лишь по DisplayPort или двум HDMI.

Когда PQ321 появился в продаже, это вызывало определенные трудности с настройкой и запуском, однако к нашему знакомству все более или менее наладилось. За шесть часов плотных тестов глюк вылез всего раз — при старте Windows зажглась только одна половина экрана, в то время как вторая оставалась угольно-черной. Выглядело это забавно, но после загрузки всех драйверов проблема исчезла сама по себе. А вот о производительности такого же не скажешь.

На максимуме и с включенным антиалиасингом пошли исключительно **Hitman: Absolution** и **Tomb Raider**; **Crysis 3** и **Metro: Last Light** под нагрузкой фактически четырех Full HD-дисплеев показывали 20-23 кадра в секунду.

Маловато для подобной системы? Именно так мы и думали, пока ради интереса не решили прогнать наши пакеты в обычном Full HD. И тут выяснилось, что причиной скромных показателей оказались не столько видеокарты, сколько сам PQ321, точнее, его схема двух матриц. До тех пор, пока мы не поставили стандартную 24-дюймовую панель, результаты в 1920x1080 никуда не годились — на склейке картинки пара TITAN теряла от 5 до 15 кадров в секунду. Разумеется, запаса мощности Meijin Green World хватало, чтобы в процессе игры не замечать особой разницы, но сам факт такого поведения не особо приятен.

• • •

Впрочем, знакомство с 4K просадки производительности нам не омрачили. Что бы ни говорили, но Ultra HD — будущее не только кино, но и игровой индустрии, и нам оно понравилось. Конечно, пока технология сыровата, да и с контентом явная напряженка, но с распространением больших матриц все это будет потихоньку решаться. Не останутся в стороне и производители видеокарт, ведь для них 4K — новый вектор развития. И, как нам кажется, уже в следующем поколении начнут появляться платы, готовые в одиночку осилить подобное количество пикселей. Ну а пока же это удел лишь топовых машин вроде Meijin Green World. ● *Дмитрий Колганов*

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Основные тенденции железного рынка 2013

Ушедший год оказался настолько динамичным, что мы еле поспевали за его событиями. Словосочетание «новое поколение» можно применить буквально к любому сектору — процессоры, видеокарты, ноутбуки, консоли. Все это дело сыпалось на нас как из рога изобилия, и сейчас, когда за горами новогодние праздники, самое время заварить себе чашечку кофе, усесться в мягкое кресло и разложить по полочкам весь этот бедлам.

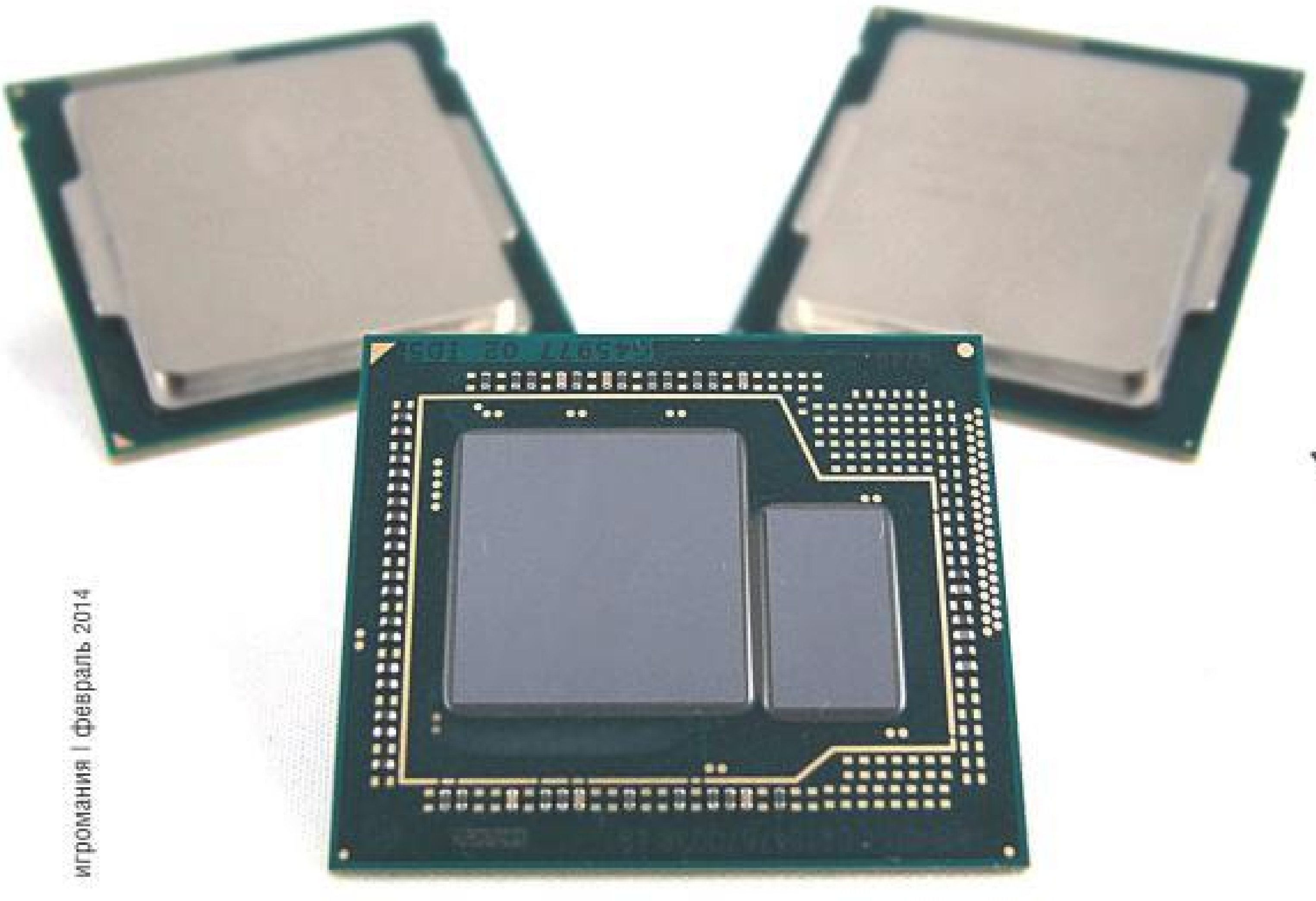
Процессоры

По традиции начнем с процессоров — тема эта сложная, и разобраться с ней лучше вне очереди. Не будем врать, ушедший год для сектора оказался пусть и насыщенным, но не очень веселым. Все проблемы, о которых мы рассказывали в 2012-м, остались на месте, а о зародившейся было конкуренции между **Intel** и **AMD**, похоже, опять забыли. Впрочем, не станем забегать вперед и расскажем обо всем по порядку.

Intel

Примерно с 2008 года сектор находился в жутком застое под названием Intel, Intel и еще раз Intel. Представив камни **Core**, производитель настолько оторвался от своего единственного конкурента, что умудрился не только монополизировать рынок, но и навязать ему свои правила развития, продиктованные внутренней схемой Tick-Tock. В один год, в январе, появлялась новая архитектура, а на другой ее переводили на меньший техпроцесс. Следовать намеченному плану Intel удавалось достаточно долго, но в 2012-м круг разорвался.

Тогда Intel впервые нарушила собственный закон и анонсировала очередную архитектуру — **Ivy Bridge** — с задержкой почти в четыре месяца. Объяснить это пытались по-разному. И проблемами с выпуском материнских плат, и нерешенными вопросами с 22-нм техпроцессом. Однако наиболее правдиво тогда, да и сейчас тоже, выглядела неофициальная версия: надо было тормозить новинку, чтобы продать запасы прошлогодних Sandy Bridge. И к ситуации, сложившейся на тот момент, такое предположение подходило идеально.



Общие проблемы

К началу 2012-го практически все успели написать: «ПК умер». И, в принципе, если смотреть исключительно со стороны продаж, выкрик вполне обоснован — домашние компьютеры последнюю пару лет расходятся хуже некуда. Однако это не значит, будто все резко бросили играть, работать и учиться, — причины у проблемы несколько иные.

Первая — пресыщение рынка и отсутствие стимула к покупке. Вот как было во времена Pentium. В прошлом году в системе стоял кристалл, на котором тормозило абсолютно все. В этом приобретался камень, на котором тормозов становилось меньше. В следующем бралась модель, обещающая плавность во всех задачах. То есть, вкладывая деньги в свежие архитектуры, мы четко понимали, зачем это делаем. Но в 2008-м, когда Intel выпустила **Core i7** на базе **Nehalem**, многое изменилось. Структура оказалась настолько производительной, что, купив ее один раз, тратить кровно заработанные на очередное поколение особого смысла не было, и без того все летало.

Конечно, подтолкнуть ленивого пользователя к покупке можно. Выпусти что-нибудь необычное, и он сам к тебе придет. Но Intel этим заниматься не хотела. Да, в 2010 году она заинтересовала журналистов встроенными в **Clarkdale** видеокартами. А в 2011-м заинтриговала движком декодирования видео **Quick Sync** (**Sandy Bridge**). Но на взрыв рынка этого не хватило. Основные тезисы всех архитектур сводились к одному: у нас тут новый камень, он быстрее предыдущего, надо брать. Зачем? Не известно.

Впрочем, снижение интереса к мощностям кристаллов — не единственная проблема. Продажи падали еще и в ноутбучном секторе, и немалую роль здесь сыграли планшеты и сенсорные телефоны, чей бум пришелся на 2011-2012 гг. Мобильные железки забрали к себе тех, кому от компьютера требовались браузер, соцсети и простенькие игрушки. И, надо признать, для подобных целей аппараты на iOS/Android гораздо удобнее традиционного лэптопа. Особых знаний не требуют, стоят, в принципе, недорого, места занимают мало, работают долго, да и пользоваться ими можно хоть дома, хоть в университете, хоть в автобусе — был бы интернет. Короче, не устройство, а сказка. Правда, только для пользователей. Для Intel все эти ком-

пактные решения как кость в горле. Ведь потенциальных покупателей забирают, а процессоры, негодяи такие, используют сторонние, а это уже прямая потеря денег.

Бороться с безобразием Intel решила оригинально. Для начала, в 2011-м, она запустила бренд **Ultrabook** — тонкие лэптопы со скромным весом. Дальше — подтолкнула производителей к повсеместному использованию сенсорных экранов и созданию трансформеров. Ну и, наконец, вплотную занялась энергопотреблением своих кристаллов. Спасло ли это положение дел? Судя по плачевным продажам, не особо. Но в плане технического развития рынок с мертвой точки сдвинуло.

AMD

А что же AMD, спросите вы? Вообще, если выкинуть все о суперпроизводительности, то в предыдущих абзацах можно смело менять слово Intel на AMD. Последняя столкнулась с теми же самыми проблемами, правда, справляться с ними пришлось не в статусе лидера, а в качестве догоняющего, да еще и сильно стесненного в средствах.

В то время как Intel выпускала одну архитектуру за другой и каждые два года изменяла техпроцесс, удешевляя производство, AMD приходилось сидеть на безнадежно устаревшей базе **K10** (**Phenom**) и работать со старыми 45 нм. Курс на улучшение компания взяла лишь в 2011-м, когда представила 32-нм кристаллы **Bulldozer** и поделилась грандиозными планами обновлять свою разработку раз в год.

Конечно, по мощности новинки не могли обогнать доминирующую на тот момент Intel Sandy Bridge, но по соотношению цена/производительность оказались крайне заманчивым предложением. При отставании в тестах примерно на 10-15% разработки AMD были где-то на 20-25% дешевле. При этом в загашнике Bulldozer находилась очень интересная задумка: всем ядрам полагался второй вычислительный модуль. И это не только позволило AMD лукавить при составлении ТТХ, но и организовать собственный Hyper-Threading. Причем, в отличие от Intel, он был доступен и топовым, и младшим моделям.

Порадовала тогда компания и тех, кто нуждался в решениях типа «все в одном». В 2011-м AMD выпустила серию своих первых **APU** — **Trinity**. В них поставили процессорные ядра Phenom и подселили графические блоки **Radeon HD 6900** (**VLIW4**). Подали все это как бюджетный вариант для HTPC и игровых систем начального уровня. Плюс, как и с Bulldozer, пообещали ежегодное обновление, которое действительно подоспело к 2012-му в виде **APU Llano**, сумевшим утереть нос самой Intel.

Все кристаллы семейства перевели на обновленный **Bulldozer**, а пристроенным по соседству модулям **HD 7000** (VLIW4) накинули пару сотен МГц. В итоге, с учетом цены, получились отличные конкуренты **Intel Core i3** и младшим **Core i5**. А по части встроенной графики Llano вообще не было равных. Существовавшая на тот момент **Intel HD Graphics 4000** проигрывала взрослым VLIW4 по полной программе. Впрочем, саму Intel такой расклад на конец 2012 года не особо смущал, ведь производитель уже вовсю рассказывал о грядущей **Haswell**.

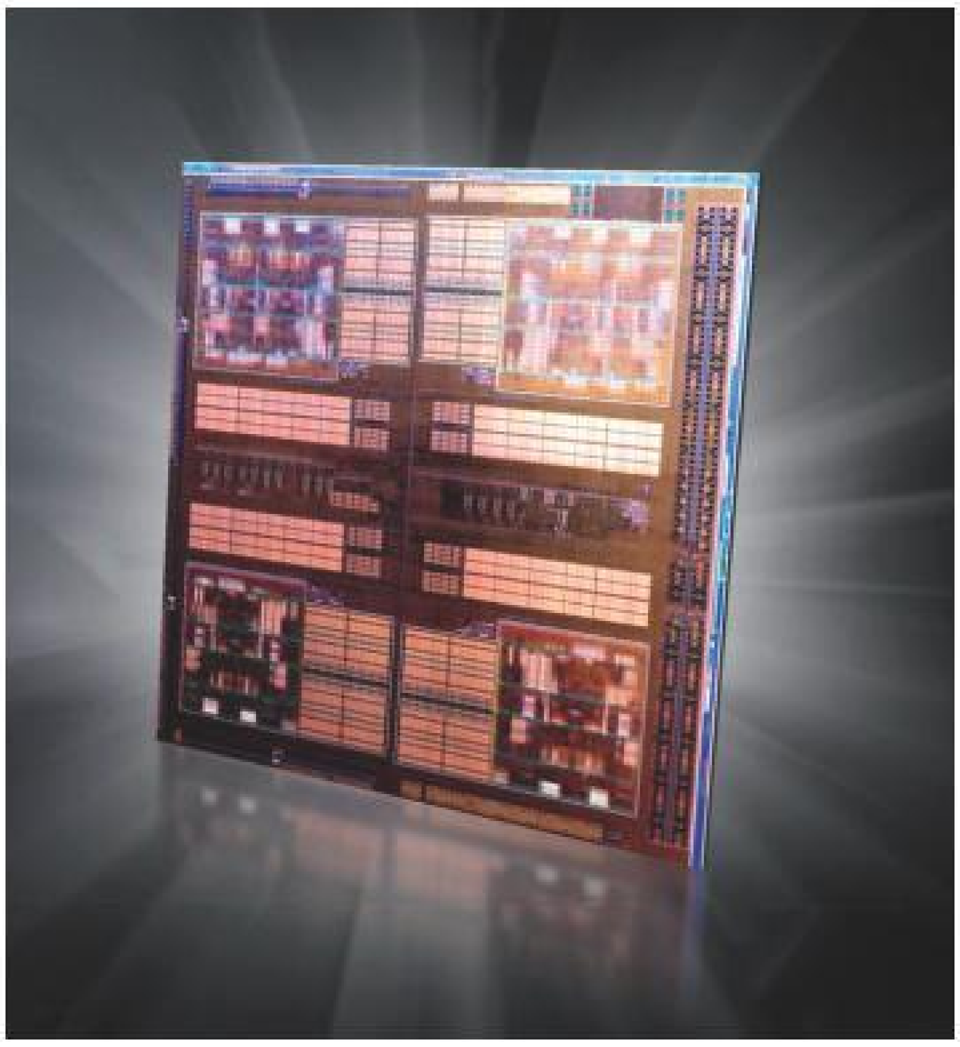
Настоящее

Процессоры на ее основе появились в июне 2013 года. В домашнем секторе запуск прошел по отработанной схеме: прикрутили пару загадочных для обычного пользователя фишек, добавили 5% производительности и выставили привычные ценники. За топ в лице i7 попросили от 10 000 рублей, за средние i5 — от 5500 рублей, а за младшие i3 — от 4000 рублей. В общем, все как всегда. При сборке компьютера — вариант отличный, как апгрейд — сомнительный. Ничего нового, прибавка в скорости минимальна, да еще и сокет нужен другой: в LGA1155 свежие Haswell не влезали, требовались материнки с LGA1150.

А вот в сегменте ноутбуков архитектура впечатлила. Начнем с того, что Intel наконец-то сумела добиться невероятно низких показателей TDP. Некоторые ультрабуки с Core iX-4000 преодолели психологический рубеж в 10 часов автономной работы. А мощные игровые лэптопы в офисном режиме стали дотягивать до 5-6 часов без подзарядки.

Неплохо в Haswell себя показали и встроенные графические ядра. Представленные **Intel HD Graphics 4600**, конечно, не добрались до VLIW4 в APU Llano, но в скромных разрешениях могли запустить любую современную игрушку, а избранные кристаллы с **HD Graphics 5200** замахивались и на Full HD.

Заметим, что одним Haswell ушедший год не обошелся. Свою порцию внимания неожиданно получила прошлогодняя Ivy Bridge, на чьи стапели перевели топовые шестиядерники под платформу **X79 Express** (**Core i7-49xx**). Сильно быстрее они не стали, но благодаря 22-нм техпроцессу энергии затребовали гораздо меньше своих предшественников.



Ответ AMD

К сожалению, воспользоваться ситуацией и дать в настольном сегменте достойный отпор AMD не сумела. Набранные было обороты компания скинула еще в 2012 году. Да, обещанное обновление Bulldozer тогда вышло — появились свежие FX на основе Piledriver, — но ничего особенного оно не принесло. Отставание от Intel сохранилось, а цены не изменились.

Еще спокойнее стало в 2013-м. Вместо заявленной **Steamroller** AMD лишь немного обновила линейку FX на старой Piledriver. Среди вышедших 2/3/4-ядерников выделить можно только один кристалл, **FX-9590**, на котором AMD продемонстрировала все свои таланты.

Продемонстрированный в июле камень оснастили четырьмя блоками, назначили им на питание сумасшедшие 1,9 В и выставили частоту 4,7 ГГц с возможностью автоматического разгона до 5 ГГц! Жрала эта махина, держитесь за стул, 220 Вт! Для сравнения: топовая GeForce GTX 780 Ti обходится 250 Вт, Core i7-4960X Extreme Edition — 130 Вт, а Core i7-4770K — 84 Вт. Короче, печка у AMD получилась еще та, жаль о производительности этого не скажешь. При схожей стоимости с i7-4770K, FX-9590 вырывался вперед исключительно в многопоточных приложениях. В традиционных задачах и играх модель вчистую сливала конкуренту.

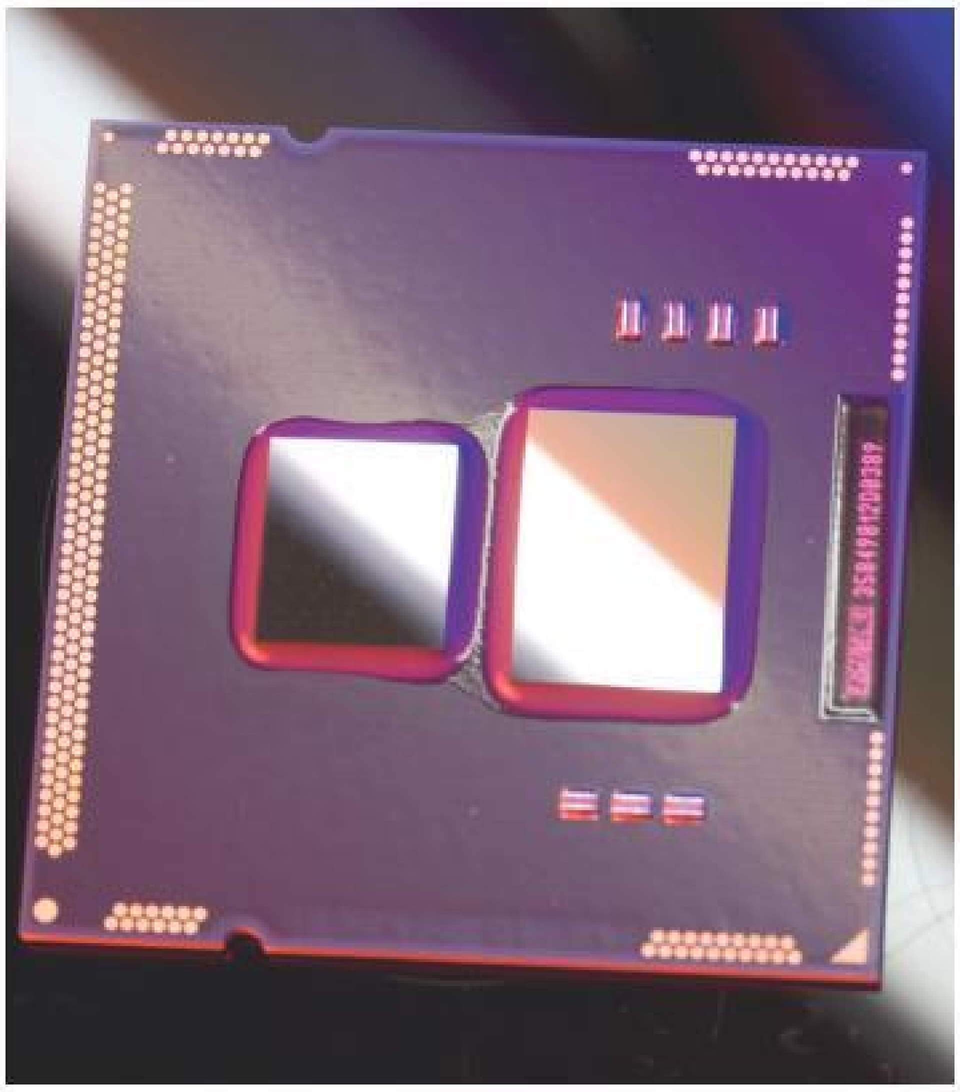
А вот на поприще своих любимых гибридов AMD завоевать лидерство сумела. В июне ушедшего года производитель выпустил линейку **APU Richland**. Все кристаллы в ней причислили к 6000-й серии, а встроенным графическим ядрам выдали индекс **Radeon HD 8000**. Конечно, новым все это было лишь на бумаге (Richland оказались чуть разогнанными Trinity), но на втаптывание в грязь Intel HD Graphics хватило и этого.

Настоящими же новинками AMD стали **APU Kabini**, анонсированные для лэптопов начального уровня. Интересны они не столько своей производительностью (с треском проиграли младшим Core i3 и Pentium), сколько свежими для AMD технологиями. Надо отметить, это первые кристаллы компании на техпроцессе 28 нм и с энергопотреблением всего 15 Вт. Плюс APU получили 124 графических ядра **GCN**, использующихся в современных видеокартах **Radeon R**. Ну и, наконец, x86-часть Kabini построили на ядрах **Jaguar** (сильно доработанных Bobcat), тех самых, что задействовали в последних консолях от Microsoft и Sony. В общем, по совокупности параметров — это самое настоящее новое поколение от AMD. И пусть представили его только в нижнем и, скажем так, не особо интересном сегменте, все наработки в ближайшем будущем перекочуют в старшие линейки.

Процессоры — выводы

Если сложить все вместе, то 2013 год для кристаллов стал определяющим. Для начала, Intel и AMD дали четко понять, что десктопный рынок интересует их все меньше, и в ближайшие годы вряд ли что-то изменится. Процессоры, конечно, будут выпускаться, но о конкуренции или прорывных технологиях речи быть не может. Так, на 2014 год Intel планирует лишь перевод Haswell с 22 на 14-нм рельсы. AMD же и вовсе заявила о том, что, кроме очередных представителей Piledriver, ничего особенного ждать не стоит. Все новое и интересное приберегут для **APU Kaveri** — там будут и ядра Steamroller, и графика на базе GCN, и объединенная память.

Другое дело — мобильный сектор. Вот там война обещает быть жаркой. Уже сейчас кристаллы обоих производителей могут составить нешуточную конкуренцию ARM-рынку, и в будущем их напор только увеличится.



Видеокарты

Думаем, если бы на центральном телевидении рассказывали о видеокартах, то по мотивам прошлогодних событий сняли бы не одну программу в духе «скандалы, интриги, расследования». А в этом — поставили бы эпический боевик про битву двух гигантов.

Упорство

Как же это, спросите вы, процессоры топчутся на месте, а с видеокартами прям праздник какой-то? На самом деле не совсем так. Проблем у плат хватает, и в большинстве своем они аналогичны рынку кристаллов: тут и насыщение последнего, и атака мобильных устройств, и даже снижение интереса к апгрейду. Однако есть одно существенное отличие. Если на десктопные камни AMD и Intel плюнули и отправились за деньгами в другую область, то с GPU так поступить было бы смерти подобно. Родную вотчину **NVIDIA** с AMD защищали как могли.

Перво-наперво они разъяснили разработчикам, что ориентировать графику на устаревшие консоли — не благородно, пора бы использовать ресурсы современных чипов. В итоге — вал таких красивых проектов, как Batman: Arkham Origins, Tomb Raider, Battlefield 4, Splinter Cell: Blacklist, Crysis 3. Все они затребовали топовых плат и помогли производителям объяснить, зачем тратить деньги на новые архитектуры.

Еще одним способом привлечения игроков стали технологии. В ушедшем 2013-м AMD атаковала нас собственным API Mantle и аудиопроцессором True Sound, обещающим рост производительности и реалистичную обработку звука. NVIDIA, в свою очередь, научила платы записывать игровой процесс (Shadow Play), а также прикрутила им улучшенный GPU Boost, автоматически разгоняющий чипы в зависимости от текущей температуры.

Ну и самое главное — компании не пожалели сил на общение с прессой. В то время как с процессорами никто даже не пытался показать, что могут те или иные модели, для каждой фишки GPU организовывали чуть ли не отдельную презентацию. Добавили, допустим, в Batman: Arkham Origins продвинутую физику — тут же пригласили журналистов на все это посмотреть. Придумали объемное освещение и особые режимы сглаживания — немедленно разослали пресс-релизы со сравнительными скриншотами и четкими объяснениями, где искать и как тестировать. И даже со сложными вещами типа собственных наборов инструкций производители справлялись на ура — брали интервью у маститых игровых разработчиков, в которых те рассказывали, что им дали свежие технологии и как именно они реализовываются на практике. В общем, подробной информации прессе выдавали предостаточно, а та ожидаемо не стеснялась блеснуть знаниями в обзорах.

Новая эра

Понятное дело, информационная атака не могла пройти в отрыве от железа, и с ним в последние годы проблем не было. Сильно углубляться в историю, как мы это сделали с процессорами, не будем (преемственность в GPU выражена не так ярко), но в качестве вводной напомним, что происходило в 2012-м.

Начался он со знакового события — долгожданного перехода с 40- на 28-нм нормы производства, позволившие увеличить элементную базу GPU почти втрое. Первой этим предложением воспользовалась AMD, не просто обновив свои старые чипы, а подготовив совершенно новую архитектуру **Graphics Core Next**, что для рынка видеокарт — штука весьма редкая. Опробовали ее на серии **Radeon HD 7000**, которая в течение всего четырех месяцев успела обосноваться во всех ценовых категориях от

4000 до 20 000 рублей. Причем, что самое интересное, места свои она заняла в гордом одиночестве — NVIDIA в 2012 году с обновлениями не спешила и продолжала спокойно распродавать запасы годовалых GeForce 500. Как оказалось, неспроста.

Вывод на рынок **GeForce GTX 600** (**Kepler**) сопровождался, наверное, самыми жаркими спорами на нашей памяти. Дело в том, что появившаяся в конце марта GTX 680 на основе чипа **GK104**, при всей своей мощности и превосходстве над HD 7970, не была похожа на топовую плату. Низкое энергопотребление в 195 Вт, странный ди-

зайн текстолита и невероятно высокие для флагмана 1000 МГц на кристалле. Для сравнения, эту планку к тому моменту AMD взяла только на младшей HD 7770.

Сомнения в новой серии укрепились и когда NVIDIA стала затягивать с выходом средних и бюджетных решений на базе Kepler. На это у компании ушло почти полгода, хотя раньше на разработку младшего чипа тратилось не более трех месяцев. В 2012-м же NVIDIA за это время успела выпустить только пару урезанных версий GTX 680 — **670** и **660 Ti**, — а также нежданную **GTX 690** сразу с двумя GK104.

Развязка

Объяснилось странное поведение NVIDIA 18 февраля 2013 года. В этот день на полки магазинов легла **GeForce GTX TITAN**, внутри которой трудился настоящий флагман архитектуры Kepler — **GK110**. И вот его характеристики действительно впечатляли. Количество транзисторов перевалило за 7,1 млрд против 3,54 млрд у GK104! Соответствующе выросли и остальные показатели. Ядер стало в 1,75 раза больше, а объем видеопамяти увеличился с 3 до 6 ГБ GDDR5. Умещалось все это на внушительной печатной плате, требовало 250 Вт энергии, охлаждалось мощной турбиной с металлическим кожухом и обгоняло GTX 680 на пару с HD 7970 GHz Edition почти на 40%. Учитывая отсутствие конкуренции, цену на этого монстра выставили космическую — 34 990 рублей.

Как на это отреагировала AMD? Через четыре дня выпустила **Radeon HD 7790** — карту за 5200 рублей. Казалось бы, по сравнению с прорывом NVIDIA — шутка, однако установленный в новинке чип **Bonaire** стал прообразом следующего поколения Radeon. В нем AMD продемонстрировала, что знает, как бороться с главной проблемой GCN — энергопотреблением, а значит, готова не только к повышению частот, но и наращиванию вычислительных блоков. Правда, битву в нижнем сегменте ей это выиграть не помогло: еще через четыре дня появилась **GeForce GTX 650 Ti Boost** и забрала себе все лавры.

На обидный укол AMD отвечать не стала. Единственное, в конце марта выпустила **Radeon HD 7990** с двумя топовыми GCN. Была ли это заявка на победу? Скорее нет, чем да. Для компании плата стала лишь классическим напоминанием о своем присутствии на рынке. В качестве реального кандидата на покупку HD 7990 подходила плохо: стоила она, как и GTX 690, 32 000 рублей, а шумела и грелась не в пример сильнее.

Впрочем, NVIDIA тогда все эти «напоминалки» были сродни комариному писку — неприятно, но как бы и несмертельно. Главной задачей стояло выжать максимум прибыли из GTX TITAN и ее кристалла GK110. Для этого в конце мая запустили линейку **GeForce GTX 700** с флагманом в лице **GTX 780**. От старшего собрата она отличалась отсутствием 384 вычислительных блоков, трех десятков текстурников и 3 ГБ видеопамяти. Казалось бы, сильный удар по производительности, однако отставание от TITAN составило всего 8%. Не использовать подобный задел NVIDIA не могла и впервые в истории установила цену на топ серии в 23 990 рублей.

Забавно, но то, что цена явно завышена, никто особо не скрывал. Так, следующую по старшинству плату оценили всего в 14 500 рублей. Причем стала ею чуть разогнанная GTX 680. Ее переименовали в **GTX 770** и тем самым окончательно подтвердили все слухи 2012 года: GK104 сделали флагманом, когда поняли, что и его мощи хватит для победы над Radeon HD 7000. А продавать С-класс по цене спорткара — мечта любого производителя.

Хотя признаем, за свою финансовую уловку NVIDIA все же извинилась. В конце июня в продаже появилась **GTX 760** — с настолько ловко урезанным GK104, что при цене всего в 9000 рублей он обеспечил производительность на уровне топовой HD 7950.

На этом тему видеокарт в 2013-м NVIDIA для себя закрыла. Правда, ненадолго.

Бойня

В сентябре AMD выкатила свое новое поколение — **Radeon R**. Размениваться на постепенный вывод видеокарт компания не стала и одним махом отправила на рынок сразу семь плат, таким образом закрыв все ценовые сегменты. Как удалось так быстро подготовить свежие чипы? Секрет был прост.

В средний и нижний отделы отправились переименованные Radeon HD 7000 со сниженными ценниками. А по-настоящему новых карт было всего две штуки — **Radeon R9 290** и **R9 290X**. Базировались они на усиленной дополнительными ядрами архитектуре GCN и с ходу показали NVIDIA, что ее монополии пришел конец.

R9 290X без труда обошла GTX 780 на пару с GTX TITAN, а R9 290 вплотную к ним приблизилась. Причем в некоторых тестах новинки AMD вообще не оставляли шансов GeForce. В разрешении 2560x1440, благодаря огромному набору блоков растеризации, «красные» буквально рвали конкурентов.

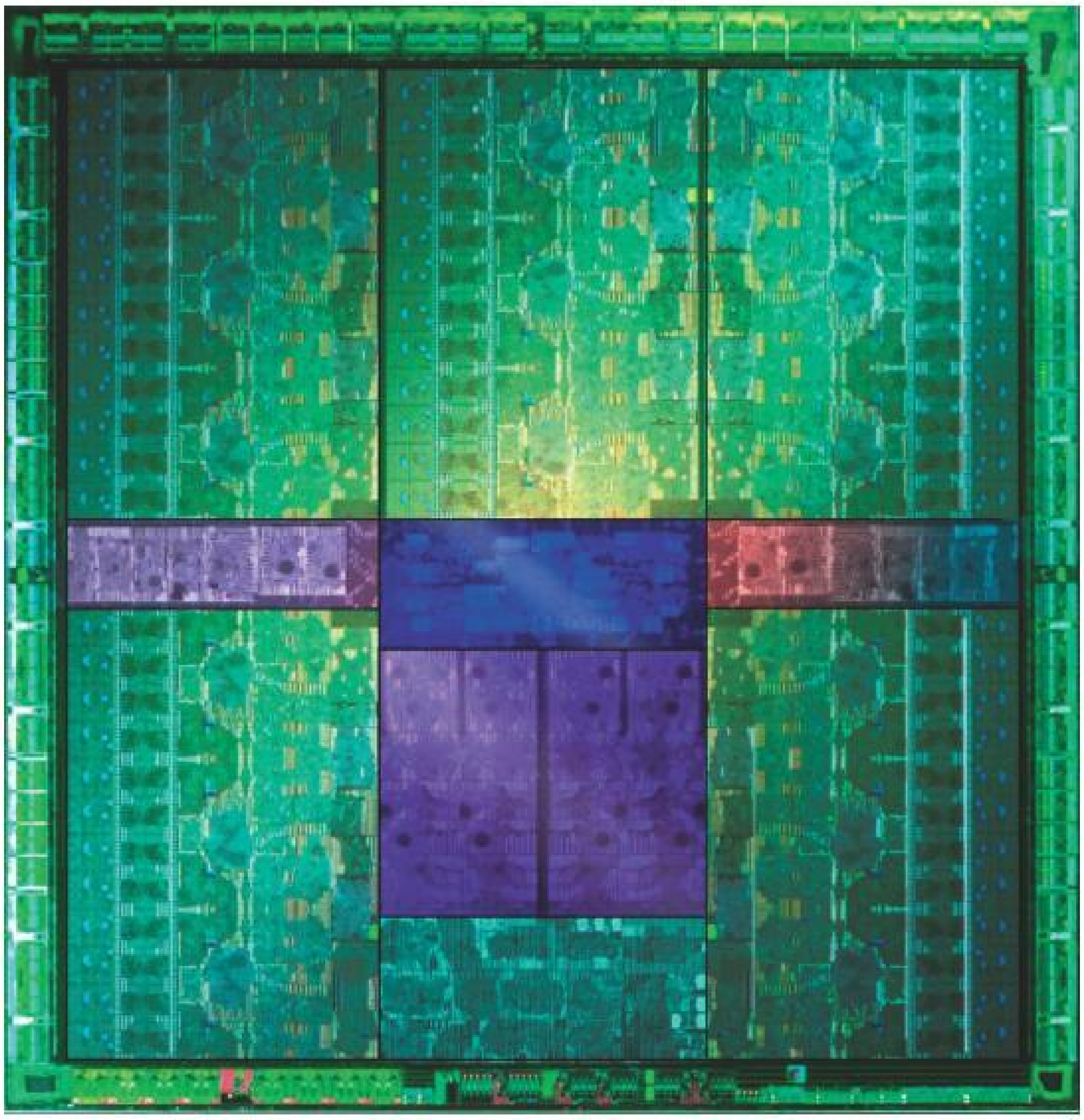
Хотя самым замечательным во всей этой кутерьме оказалась цена на свежие Radeon. В пику NVIDIA за R9 290X попросили 19 990 рублей, а за R9 290 — около 15 000 рублей. Сказать, что NVIDIA была в шоке, — это практически промолчать.

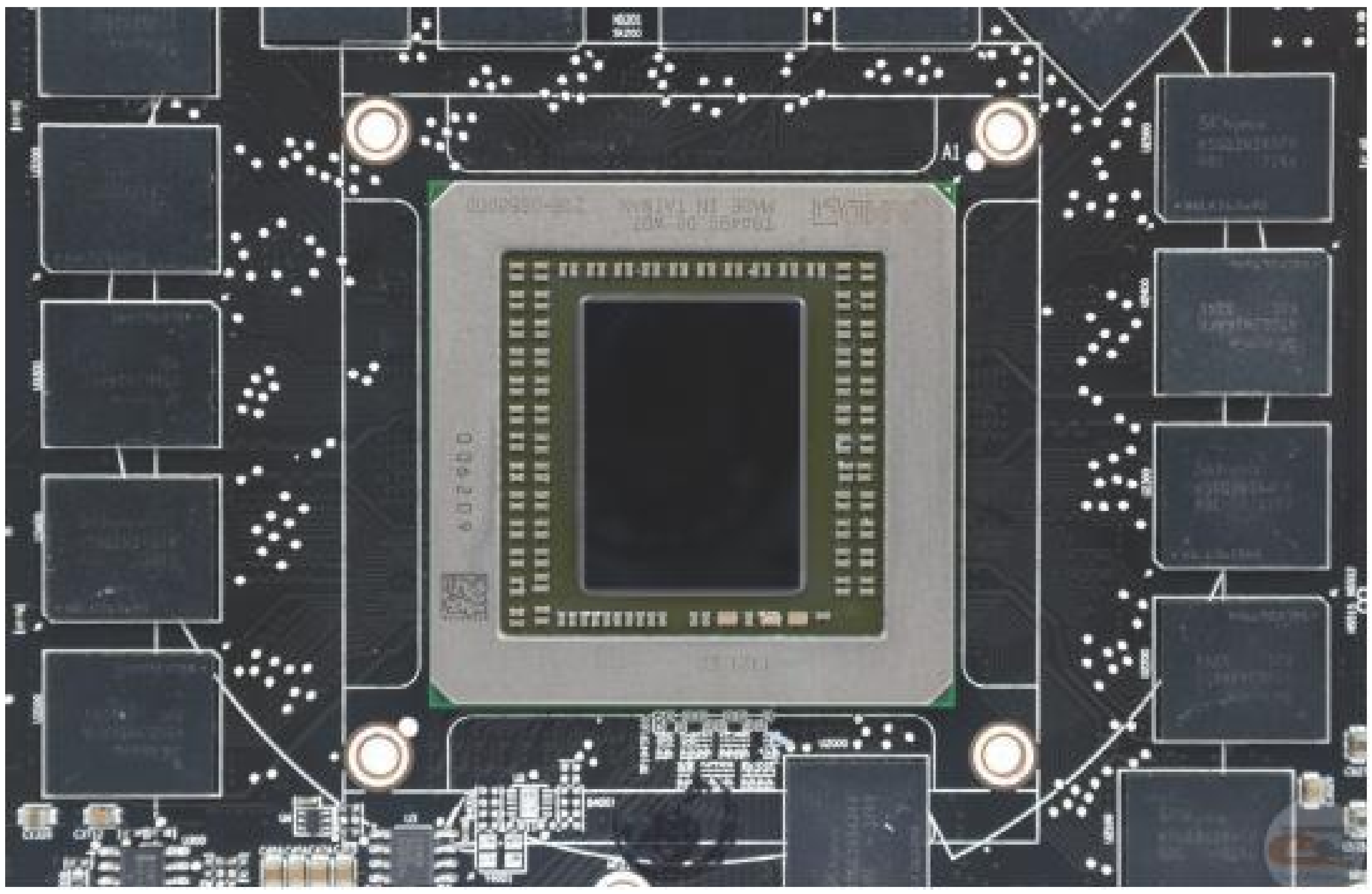
Буквально через пару дней после анонса Radeon R компания резко скинула цены и на GTX 780, и на GTX 770, начав отдавать их по 17 990 и 12 500 рублей соответственно. А чтобы не терять лицо, вытащила из рукава последний козырь — GTX 780 Ti за 26 000 рублей, которая пусть и всего на 7%, но обогнала R9 290X.

Видеокарты — выводы

Вообще, если забыть про рекордные fps, то главным выводом 2013 года стало следующее: здоровая конкуренция — наше все. NVIDIA с AMD — это вам не Intel, которая как выставила цены в 2009-м, так их и держит. Получив нереальное преимущество в лице GK110, «зеленые» тут же взвинтили цены и на уступки не шли, пока AMD не представила Radeon R и не вступила в ценовую борьбу. И боимся, не случись последнего, так бы мы и платили по 24 000 за карту.

Ожидает ли нас в этом году очередная битва? Сложно сказать. Возможно, что да. По крайней мере, раньше в планах NVIDIA на 2014-й стоял выпуск архитектуры **Maxwell**, но когда, и состоится ли он вообще — не известно. Зато с AMD все более или менее понятно. Как минимум ближайшие полгода она будет пополнять линейку Radeon R и внимательно следить за соперником. ● *Дмитрий Колганов*





ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД

Лучшее железо-2013

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Intel Core i7-4960X Extreme Edition

- **Архитектура:** Ivy Bridge-E
- **Техпроцесс:** 22 нм
- **Сокет:** LGA2011
- **Количество ядер/потоков:** 6/12 шт.
- **Частота:** 3,6 — 4 ГГц
- **L3-кэш:** 15 МБ
- **Поддержка памяти:** DDR3-1866 МГц (4 канала)
- **Дополнительно:** разблокированный множитель
- **Энергопотребление:** до 130 Вт
- **Цена:** 35 500 рублей

Intel Core i7-4770K

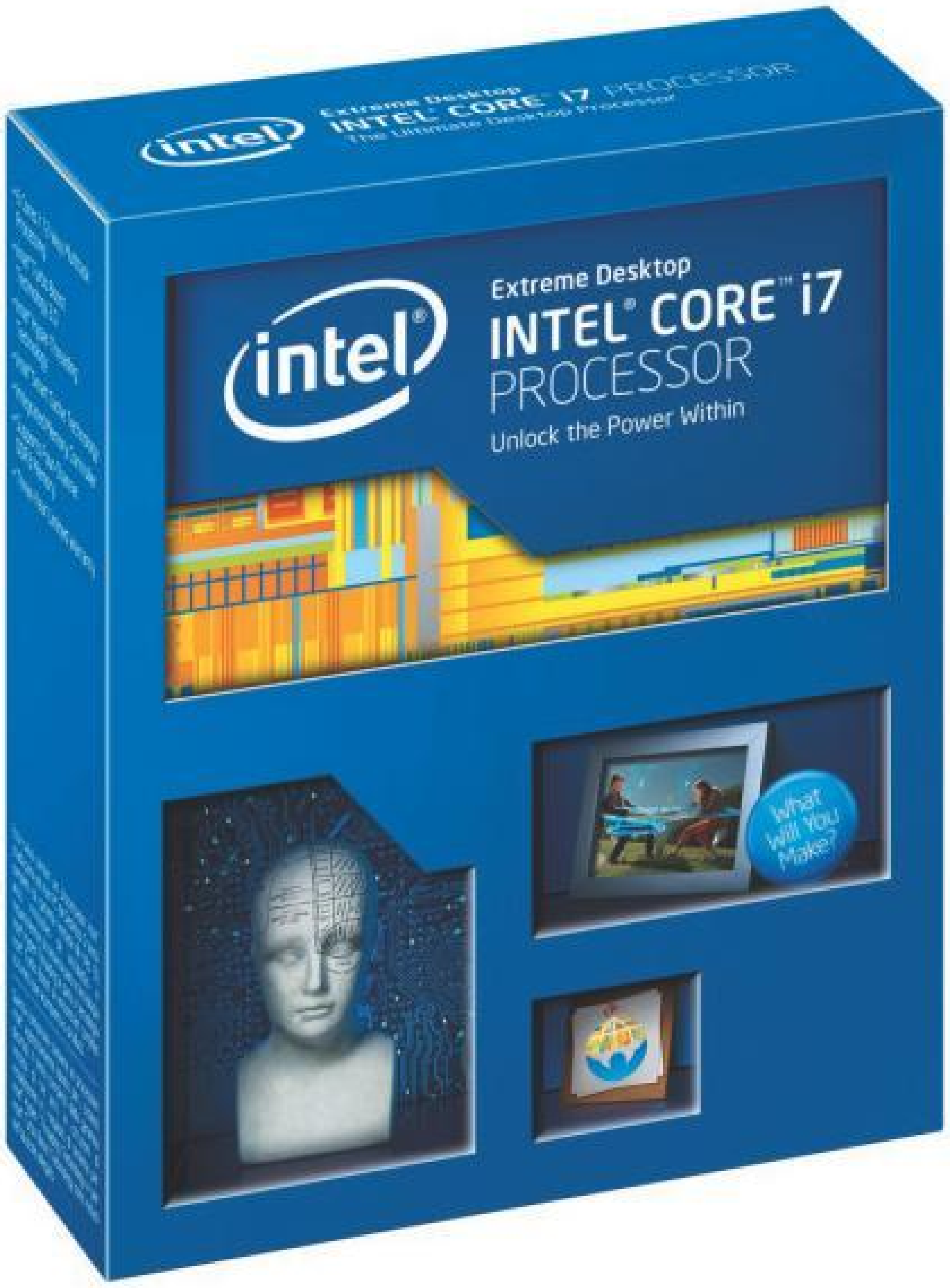
- **Архитектура:** Haswell
- **Техпроцесс:** 22 нм
- **Сокет:** LGA1150
- **Количество ядер/потоков:** 4/8 шт.
- **Частота:** 3,5 ГГц — 3,9 ГГц
- **L3-кэш:** 8 МБ
- **Поддержка памяти:** DDR3-1600 МГц (2 канала)
- **Интегрированное видеоядро:** Intel HD Graphics 4600
- **Дополнительно:** разблокированный множитель
- **Энергопотребление:** до 84 Вт
- **Цена:** 10 500 рублей

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

Intel Core i7-4960X Extreme Edition
Intel Core i7-4770K

Как и в прошлом году, в номинации «Процессор года» сразу два победителя. Самым производительным стал **Intel Core i7-4960X Extreme Edition**. По сравнению с лидером 2012 года, в лице i7-3970X, изменений не то чтобы много. Первое — переход с 32- на 22-нм техпроцесс. Второе — обновленный контроллер памяти, максимум которого сдвинулся с DDR3-1600 до DDR3-1866 МГц. Ну и третье — официальная поддержка PCIe x16 3.0. Что это значит на практике? Чуть больший разгонный потенциал и благодаря свежей технологии производства пониженное энергопотребление, — суточная работа новинки стала обходиться примерно на 2,5 рубля дешевле. В остальном же все по-старому: шесть ядер частотой 3,6 ГГц и умением разгоняться до 4,0 ГГц, дюжина виртуальных потоков и внушительный L3-кэш на 15 МБ. Более быстрых наборов для домашних систем сегодня никто не предлагает — за это и попадание в наш топ.

А вот лучшим, скажем так, «народным» камнем у нас стал **Core i7-4770K**, который стоит уже не 35 500, а 10 500 рублей. Он возглавляет появившееся в 2013 году поколение Haswell и может похвастаться четырьмя ядрами, восемью потоками, минимальной скоростью 3,5 ГГц и автоматическим разгоном под Turbo Boost 2.0 до 3,9 ГГц. Ну а еще, чисто для галочки, отметим, что у него есть встроенная видеокарта HD Graphics 4600, готовая потянуть World of Tanks на средних настройках графики. В остальном же это обновленная версия прошлогоднего флагмана Core i7-3970K. Работает так же быстро и прослужить обещает долго — отличный выбор для нового компьютера. Почему не апгрейд для старого? Да потому, что тогда еще придется менять материнку, — в Socket LGA1155 наш герой не лезет, ему подавай LGA1150.



ВИДЕОКАРТА

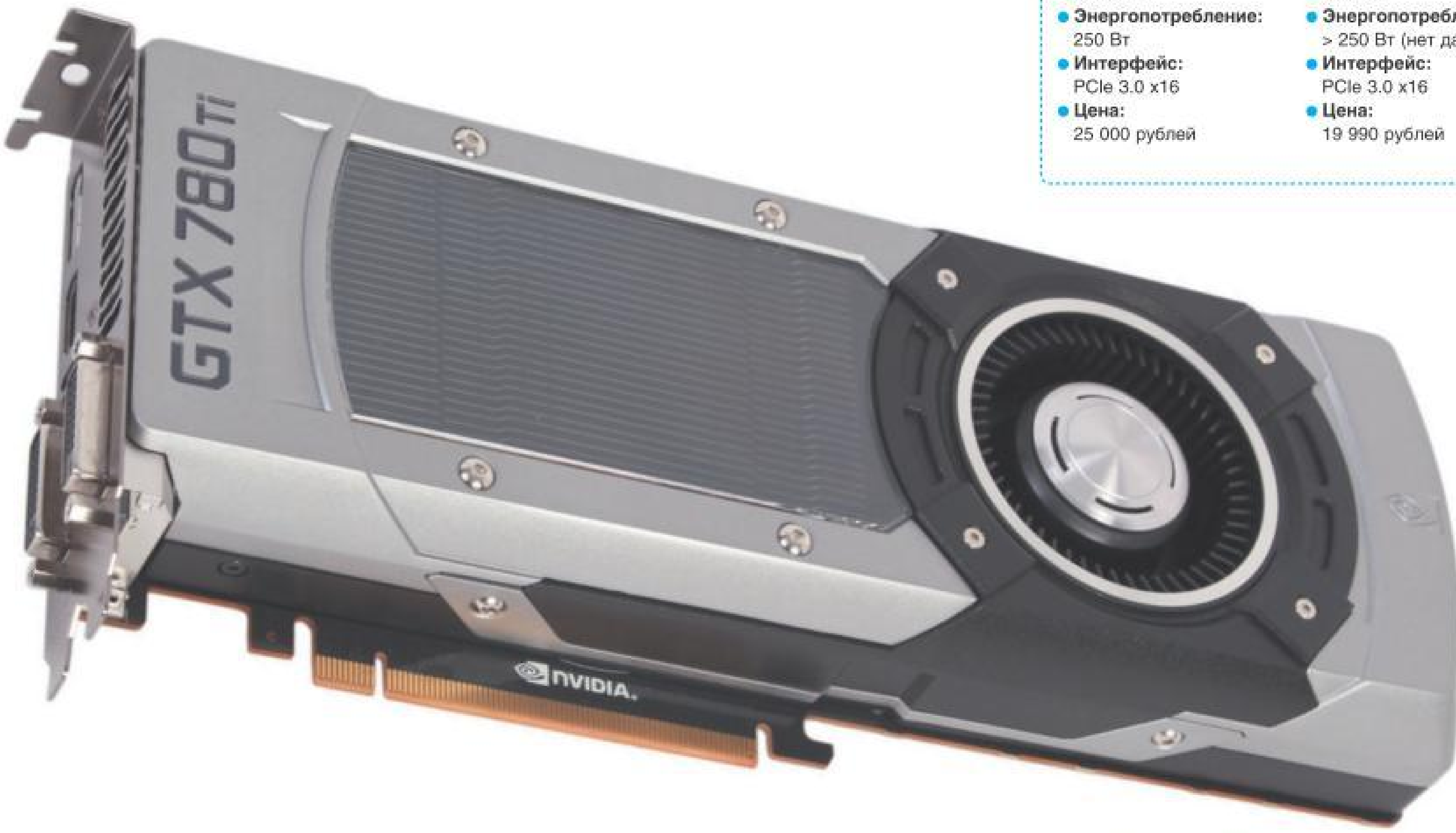
NVIDIA GeForce GTX 780 Ti
AMD Radeon R9 290X

Номинация «Видеокарта года» у нас в этот раз разбита на две части. Первая — лидер производительности. Сюда всю осень пыталась попасть **AMD** со своим флагманом **Radeon R9 290X**, но крест на ее планах поставила неугомонная **NVIDIA**, выпустившая **GTX 780 Ti**. Полностью разблокированного GK110 с 2880 потоковыми ядрами, 240 текстурными блоками и 3 ГБ GDDR5 частотой 7 ГГц с лихвой хватило на то, чтобы обойти «красного» конкурента и получить звание самой быстрой одночиповой видеокарты.

Впрочем, оставить R9 290X без награды мы не могли, ведь, по нашему мнению, это самая настоящая «Плата года». Причем звания этого она достойна не столько за свое быстродействие (карта чуть медленнее и заметно горячее GTX 780 Ti), сколько за вклад в развитие индустрии. AMD настолько удачно выставила цену на свой топ, что NVIDIA пришлось резко скидывать цены на всю серию GTX 700, а значит, мы с вами благодаря AMD оказались в плюсе.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

	NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	AMD Radeon R9 290X
Ядро:	GK110	Hawaii
Количество транзисторов:	7,1 млрд	6,2 млрд
Техпроцесс:	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров:	2880 шт.	2816 шт.
Частота ядра:	875 — 928 МГц	до 1000 МГц
Память — объем, частота:	GDDR5 — 3 ГБ, 7000 МГц	GDDR5 — 4 ГБ, 5000 МГц
Шина данных:	384 бит	512 бит
Энергопотребление:	250 Вт	> 250 Вт (нет данных)
Интерфейс:	PCIe 3.0 x16	PCIe 3.0 x16
Цена:	25 000 рублей	19 990 рублей



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под Socket LGA1150
- **Формфактор:** ATX
- **Чипсет:** Intel Z87 Express
- **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/ 3100 МГц до 32 ГБ
- **Графическая подсистема:** 5x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** PCIe x4, mPCIe x1
- **Дисковая подсистема:** 10x SATA Rev. 3
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC1150, 8 каналов
- **Сетевой адаптер:** Intel I217V (1 Гб)
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 2.0, 6x USB 3.0, LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио
- **Дополнительно:** пульт ДУ, плата расширения, кнопки ClearCMOS, ROG Connect
- **Размеры:** 305x244 мм
- **Цена:** 14 500 рублей

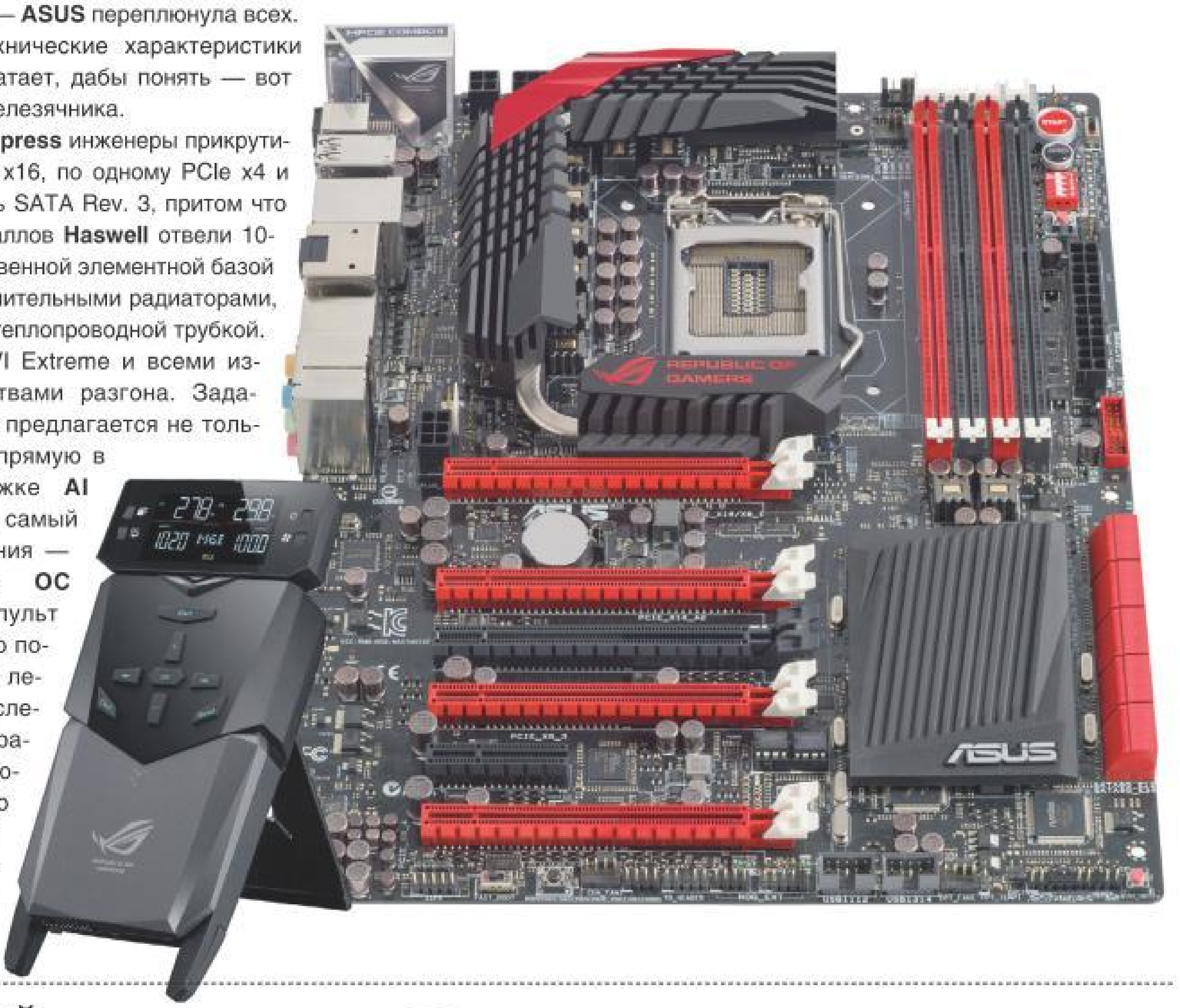
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

ASUS Maximus VI Extreme

Кому отдать звание лучшей материнской платы, в этот раз гадать не пришлось — **ASUS** переплюнула всех. Одного взгляда на технические характеристики **Maximus VI Extreme** хватает, дабы понять — вот оно, истинное счастье железячника.

К чипсету **Intel Z87 Express** инженеры прикрутили пять портов PCIe 3.0 x16, по одному PCIe x4 и mPCIe x1, а также десять SATA Rev. 3, притом что на питание новых кристаллов **Haswell** отвели 10-фазную систему с качественной элементной базой и накрыли ее тремя внушительными радиаторами, объединенными медной теплопроводной трубкой.

Накачали Maximus VI Extreme и всеми известными ASUS средствами разгона. Задавать жару компонентам предлагается не только через UEFI, но и напрямую в Windows при поддержке **AI Suite III**. Но, пожалуй, самый крутой способ управления — комплектная панель **OC Panel**, своеобразный пульт ДУ для материнки. С его помощью разрешается на лету менять настройки, отслеживать все текущие параметры и ставить компьютер на «паузу». Что удобно, разместить OC Panel можно как на столе, так и в 5,25-дюймовом отсеке корпуса.



Из дополнительных фишек Maximus VI Extreme отметим фирменные технологии SSD Secure Erase и ROG RAMDisk. Первая призвана продлить жизнь твердотельным накопителям. Вторая позволяет превратить оперативную память в… жесткий диск с невероятно высокой скоростью чтения/записи.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 1 ТБ
- **Тип памяти:** NAND
- **Контроллер:** Samsung MEX
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 540 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 520 МБ/с
- **IOPS (чтение):** 98 000 операций
- **IOPS (запись):** 90 000 операций
- **Энергопотребление:** 0,1 Вт
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Цена:** 17 000 рублей

ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ

Samsung 840 EVO 1 TB

Лучший твердотельник в этом году опять создала **Samsung**. На смену модели 840 PRO пришла **840 EVO**. За все операции с данными в ней отвечает контроллер собственной разработки — **Samsung MEX 400** с тремя ARM-ядрами на базе **Cortex R4** частотой 400 МГц. В подчинение им выдали огромный по меркам SSD объем в 1 ТБ, набранный чипами **MLC NAND**. В идеальных условиях из них удается выжать 540 МБ/с при чтении и 520 МБ/с во время записи. При этом количество действий в секунду порой достигает 98 000 и 90 000 соответственно. Приятно, что не забыли в Samsung и про безопасность. При нагревании свыше 70 градусов Цельсия в 840 EVO срабатывает троттлинг процессора — скорость работы, правда, чуть понижается, зато можно быть уверенным в сохранности ценных файлов, тем более помещается их тут действительно много.

ЖЕСТКИЙ ДИСК

Western Digital Black² WD1001X06XDTL
Seagate Desktop SSHD ST4000DX001

Определиться с самым лучшим HDD года нам не удалось, поэтому корону пришлось делить пополам и вручать как **Western Digital**, так и **Seagate**.

Первая ее получила за оригинальную идею объединить в одном 2,5-дюймовом корпусе сразу и SSD, и HDD. Причем речь не о банальном гибриде, где флэш используется в качестве быстрого кэша, а о двух раздельных накопителях, видимых системой под разными логическими именами. Да, для домашнего компьютера такая задумка может показаться бредом (гораздо проще взять два устройства), но вот для владельцев ноутбуков — это манна небесная. Не в каждом лэптопе есть место под пару накопителей, и зачастую приходится решать, что выбрать — скорость или объем. С **Black² WD1001X06XDTL** можно забыть про эту дилемму. Конечно, по скорости новинка далека от грандов индустрии — местный твердотельник выдает всего 350/140 МБ/с на чтение/запись, что соответствует SSD 2010 года, — но в сравнении со скромным пиком в 140 МБ/с для HDD-части числа просто гигантские. Пожалуй, расстраивает в WD1001X06XDTL лишь его толщина в 9,5 мм — поместится не во все ультрабуки.

Вторым нашим победителем стал настольный накопитель — **Seagate Desktop SSHD ST4000DX001**. Приз мы ему выдали за отличное соотношение скорости и объема. Благодаря быстрому SSD-кэшу на 8 ГБ этот HDD бьет практически все рекорды, а в некоторых задачах по быстродействию даже догоняет дорогущий WD VelociRaptor.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Western Digital Black² WD1001X06XDTL

- **Объем накопителя:** 1 ТБ + 128 ГБ NAND
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость чтения (SSD):** 350 МБ/с
- **Скорость записи (SSD):** 140 МБ/с
- **Энергопотребление:** 1,8 Вт
- **Размеры:** 100x69,8x9,5 мм
- **Цена:** 12 000 рублей

Seagate Desktop SSHD ST4000DX001

- **Объем накопителя:** 4 ТБ + 8 ГБ NAND
- **Формфактор:** 3,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Время поиска:** 12/12 мс (чтение/запись)
- **Скорость чтения:** 146 МБ/с
- **Количество пластин/головок:** 4/8 шт.
- **Энергопотребление:** 7,5 Вт
- **Размеры:** 146x101,6x26,1 мм
- **Цена:** 6500 рублей

ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР

Corsair H90

В данной категории у нас долгие годы побеждали огромные алюминиевые башни с парой крупных вентиляторов, которые перекрывали все ближайшие разъемы материнки. В 2013-м все по-другому. Ведущие производители открыли для себя системы водяного охлаждения, и лучшей на данном поприще оказалась **Corsair**, выпустившая комплект **H90**.

По производительности эта СВО с завидной легкостью обходит практически все воздушные системы и при этом не пытается изображать из себя авиалайнер на взлете. Выделяется H90 и своими габаритами. По сути, к материнке крепится только водоблок, занимающий минимум пространства на плате и не мешающий установке оперативной памяти и видеокарт. Помпу, радиатор и вертушку Corsair предлагает крепить на задней стенке корпуса, на месте вытяжной крутилки. Причем установить все это добро не сложнее, чем прикрепить к сокету стандартную СО: жидкость уже заправлена, от пользователя требуется лишь завернуть несколько болтиков.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1150/1155/1156/1366/2011 AMD Socket FM1/FM2/AM2/AM2+/AM3/AM3+
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь
- **Вентилятор:** 140 мм
- **Уровень шума:** до 37 дБ
- **Цена:** 4000 руб

ЗВУКОВАЯ КАРТА

Creative SoundBlaster ZxR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Аудиопроцессор:** Sound Core3D
- **Соотношение сигнал/шум:** 124 дБ
- **Частота дискретизации ЦАП/АЦП:** до 192 кГц
- **Разрядность ЦАП/АЦП:** до 24 бит
- **Количество каналов:** 6 шт.
- **Разъемы:** 2x 3,5-мм джек, 2x 6,3-мм джек, 4x RCA, S/PDIF-out, S/PDIF-in
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Дополнительно:** проводной пульт ДУ
- **Цена:** 8000 рублей

Кроме шуток, приз за лучшую звуковую карту мы поначалу хотели вручить **AMD** и ее платам **Radeon R** со встроенным процессором **TrueAudio**. По всем признакам он должен круто изменить наше представление об игровом звуке, ведь расчеты будут вестись на основе реального положения источников в игре, а соответственно, правильно накладывать эффекты реверберации и расставлять задержки. Но, к сожалению, на момент сдачи номера TrueAudio не поддерживала ни одна из выпущенных игр, поэтому приз отдали классической **Creative SoundBlaster ZxR**.

Как и полагается топовому устройству, элементная база ZxR — лучшая из лучших. За формирование сигнала на фронтальных колонках отвечает ЦАП **TI PCM1794** с динамическим диапазоном до 132 дБ. Поддерживают его четыре операционных усилителя, которые, в поисках собственного саунда, можно заменить без привлечения к делу паяльника. За вывод звука на задние каналы отдувается преобразователь попроще — **TI PCM1798**, тоже 24 бит/192 кГц, но с диапазоном в 123 дБ. Ну а на запись инженеры Creative отрядили **Burr-Brown PCM 4220**. Свой усилитель в ZxR есть и для наушников: **TI TPA6120A2** готов раскачать мониторы с сопротивлением до 600 Ом.

Интересно, что уместить все это богатство на одной плате не получилось. Для всех действий с захватом звука есть отдельная карточка, общающаяся с основной по фирменному интерфейсу. Необычно с ZxR подошли и к набору разъемов. Вместо россыпи простеньких 3,5-мм джеков — четыре RCA, пара 6,3-мм джеков и два S/PDIF на вход и выход.

Естественно, не обошлась ZxR и без фирменных технологий по настройке звука. Тут и огромное количество всяких «улучшайзеров», и изменение голоса, и поддержка виртуализации объемного звучания, и даже возможность выделить в играх звуки шагов. В общем, разбираться в параметрах можно не один день. Кстати, для управления платой предлагается выносной пульт ДУ, оснащенный ручкой громкости и парой 6,3-мм джеков для подключения микрофона и наушников.

КОРПУС

Cooler Master HAF Stacker 935

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** E-ATX, ATX, micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 + 1 (915R) шт.
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 + 3 (915R) шт.
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 10 шт.
- **Слоты расширения:** 6 + 1 + 2 (915R) шт.
- **Вентиляторы:** 92-мм спереди, 140-мм сзади
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО
- **Максимальная высота кулера:** 180 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 354 мм
- **Размеры:** 57,8x71,9x23,5 см
- **Вес:** 15,6 кг

Много лет в номинации «Корпус года» лидировали огромные башни с кучей вентиляторов и нереальным количеством посадочных мест. Таких в этом году вышло немало, но наша награда досталась модульному **HAF Stacker 935**. Его идея состоит в том, что к основному отсеку, чью роль исполняет HAF 925, при помощи специальной системы креплений можно приладить еще один маленький корпус HAF 915, а к нему приделать… еще один такой же — и так до бесконечности, пока не достигнете потолка.

Бред, скажете вы? Отнюдь. На самом деле найти применение верхней части не проблема. В ней легко разместятся девять жестких дисков или активная часть СВО. Также в нее можно собрать недорогую систему, на базе которой, к примеру, будет трудиться файловый сервер или просто офисный компьютер с минимальным энергопотреблением. При этом компоненты в HAF 915 будут чувствовать себя отлично — про охлаждение в Cooler Master не забыли.

Не подвела и основная часть корпуса. HAF 925 готов принять материнки размера E-ATX, топовые видеокарты длиной до 35,4 см, три 5,25- и шесть 3,5-дюймовых устройств.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (2560x1440), IPS, LED
- **Частота развертки:** 75 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI-D, HDMI, DisplayPort, 2x 3,5-мм джек
- **Энерго-потребление:** 43 Вт
- **Размеры:** 64,4x45,5x25 см
- **Вес:** 8,8 кг
- **Цена:** 25 000 рублей

МОНИТОР

iiyama ProLite XB2776QS

Долгое время основным кандидатом на «Монитор года» у нас был 31,5-дюймовый **ASUS PQ321** с разрешением Ultra HD (3840x2160), однако после личного знакомства от идеи пришлось отказаться — технология явно сыровата. На замену поставили **iiyama ProLite XB2776QS**. И пусть по характеристикам он выглядит не так круто, своей награды монитор более чем достоин.

Лежащая в основе IPS-панель держит разрешение в 2560x1440 и может похвастаться не только высокой плотностью пикселей на дюйм, но и качественной цветопередачей, скромным временем отклика и большими углами обзора. В плюсах у нее значится и матовое покрытие, которое вкупе с яркостью в 350 кд/м² позволяет работать даже при солнце.

Оформлен ProLite XB2776QS соответствующе. Корпус — строгий прямоугольник из матового черного пластика. Крепление позволяет наклонить монитор на угол в 28 градусов, а также развернуть его в портретное положение. Для подключения к компьютеру в наличии полный набор современных интерфейсов: D-sub (VGA), DVI-D, HDMI, DisplayPort. Плюс есть пара 3,5-мм джеков. Один — для вывода звука на встроенные динамики, второй — для наушников.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 113 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Black
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик
- **Цвет:** черный
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** поддержка макросов, два встроенных ARM-процессора, настраиваемая подсветка, дополнительные клавиши, аудио, USB-хаб
- **Габариты:** 50x23,4 см
- **Цена:** 6990 рублей

КЛАВИАТУРА

Roccat Ryos MK Pro

Клавиатурами в этом году производители нас не особо баловали, поэтому победителя определить было несложно — им стала **Roccat Ryos MK Pro**, первая в истории «механика» от немецких инженеров.

Корпус — пластиковый прямоугольник, оформленный срезанными углами и несколькими зеркальными вставками из хитрого материала, не собирающего отпечатки пальцев. Все клавиши — классика механики, Cherry MX. Ограничиваться каким-то одним вариантом жесткости в Roccat не стали и на выбор предложили версии клавиатур с MX Black, Red, Blue и Brown. Не обошли стороной и раскладки, для каждой страны — свое расположение кнопок. Нам, к примеру, достались длинный левый «Shift» и одноэтажный «Enter». А вот дополнительные возможности Ryos MK общие для всех континентов: восемь бонусных клавиш — три под «Пробелом» для большого пальца и пять в вертикальном ряду по левой грани.

Естественно, все это добро гибко настраивается. На любую из литер можно задать собственный макрос, а за его исполнением будет следить встроенный ARM-процессор. Поддерживает Ryos MK и все фирменные технологии Roccat. Так, при помощи Easy-Shift[+] можно привязать к каждой кнопке по две функции и переключаться между ними на лету, а Talk позволяет получить дополнительные возможности при использовании новинки с мышками Roccat.

Однако, наверное, самое примечательное в MK Pro — подсветка. Под каждой клавишей стоит собственный светодиод голубого цвета, и при помощи комплектного ПО зажигать лампочки разрешается в любом порядке. Хотите — осветите только **WSAD** и **TYU**. Или, готовя доклад, выделите в темноте лишь **Ctrl**, **C** и **V**. Забавно, но управляет этой гирляндой еще один, специально выделенный ARM-камень.

МЫШКА

ASUS GX1000 Eagle Eye Mouse
Razer Naga 2014

Игровых мышей в этом году вышло немало, но больше всех запомнились **ASUS GX1000 Eagle Eye Mouse** и **Razer Naga 2014**.

Первая в душу запала своим дизайном. Огромный, почти 13 см в длину, корпус обшит алюминиевыми панелями и весит 150 граммов. Кнопок — необходимый минимум. Пара кликов, переключатель dpi и три клавиши под большой палец. За перемещениями следит мощный сенсор с разрешением 8200 dpi. При желании все можно настроить под себя: изменить скорость лазерного датчика, перепрограммировать кнопки и назначить на них макросы любой сложности. Для тех, кому покажется мало, в наличии набор грузиков, позволяющий увеличить вес грызуна до 175 граммов. В общем, отличный выбор для шутеров.

А вот Naga 2014 свою награду получила за продуманную эргономику. Инженеры Razer наконец-то осознали, что MMORPG, для которых и создавали грызуна, — это многочасовые забеги по виртуальным мирам, и приложили все усилия к тому, чтобы рука пользователя напрягалась как можно меньше. Для этого чуть приподняли горбик на спинке, добавили широкую площадку справа для удобного хвата ладонью, изогнули панель дополнительных кнопок и посадили последние на механические триггеры. С учетом развитой системы макросов получилась идеальная мышь для MMO.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ASUS GX1000 Eagle Eye Mouse

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик, алюминий
- **Сенсор:** 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** коврик в комплекте
- **Размеры:** 12,9x6,6x4,4 см
- **Вес:** 150 — 175 г
- **Цена:** 3000 рублей

Razer Naga 2014

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** гибридный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 14 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Дополнительно:** поддержка макросов, отключаемая подсветка
- **Размеры:** 11,9x7,5x4,3 см
- **Вес:** 135 г
- **Цена:** 3750 рублей

ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

Turtle Beach EarForce Z Seven

Turtle Beach на нашем рынке не самый известный производитель наушников, но в смелости и оригинальности мышления ему не откажешь. Его топовая модель, **EarForce Z Seven**, в свое время сначала заставила нас основательно изучить толстенькую инструкцию, а затем потратить дня три на испытание всех режимов.

Получилось так из-за того, что Z Seven — это не просто дорогие ушки с микрофоном, но еще и целый комплект по управлению звуком. Для активации лишь базового функционала модели надо подключить минимум четыре кабеля, в пике же их количество может достигать восьми штук. Нужны они все для общения динамиков с местным пультом ДУ, дискретным аудиопроцессором и непосредственно источником звука.

Собственно, нагородили столько всего не зря. Основная гордость гарнитуры — широчайшие возможности управления звуком. Помимо уже ставшей банальной виртуализации объемного аудио, Z Seven предлагает такие необычные вещи, как выделение из общего шума голосов, шагов и прочих «тихих» звуков вроде перезарядки.

Умеет железка работать и с голосом хозяина, автоматически поднимая уровень чата или изменяя ваши интонации по нажатию кнопки. Ну и самое главное — Turtle Beach не против стороннего вмешательства в работу всей системы. К Z Seven можно скачать инструментарий и загрузить в пульт ДУ собственный набор настроек.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** белый
- **Тип гарнитуры:** 2.1 (виртуальный 5.1)
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 50 — 15 000 Гц (микрофон)
- **Дополнительно:** виртуализация объемного звука, игровые пресеты эквалайзера, пульт ДУ, поддержка нескольких источников звука, вывод на внешнюю акустику
- **Подключение:** USB 2.0; 3,5-мм джек, S/PDIF
- **Цена:** 12 000 рублей

АКУСТИКА

Edifier R2800

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 2.0
- **Мощность:** 2x 16 Вт + 2x 18 Вт + 2x 36 Вт
- **Частотный диапазон:** 42 — 20 000 Гц
- **Динамики сателлитов:** 3/4 дюйма + 4 дюйма + 8 дюймов
- **Входы:** 2x RCA, S/PDIF (оптический), коаксиальный
- **Дополнительно:** пульт ДУ, комплектный оптический кабель
- **Размеры:** 25,8x46,3x32 мм
- **Общий вес:** 27,8 кг
- **Цена:** 10 000 рублей

Edifier R2800 — это, наверное, самые большие, тяжелые и качественные колонки за всю историю компьютерного рынка. Общий вес комплекта — 27,8 кг! По высоте сателлиты выше 24-дюймового монитора, а если поставить их рядом, превосходят последний и по ширине.

Как все это звучит? Очень громко и драйвово. Если выкрутить ручку мощности чуть больше чем наполовину, о ваших игровых и музыкальных пристрастиях узнают все ближайшие квартиры. Впрочем, поражает модель не только чистотой звука, но и электрической начинкой.В акустике используется оригинальная схема трехканального усиления, а для подключения источников присутствуют как обычные аналоговые входы, так и цифровой S/PDIF, отправляющий сигнал прямиком на встроенный ЦАП.

НОУТБУК

Dell Alienware 18

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 18,4 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-4930MX (до 3,9 ГГц)
- **Оперативная память:** 32 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Графика:** 2x NVIDIA GeForce GTX 780M
- **Твердотельные накопители:** 4x 256 ГБ в RAID 0
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 8 ячеек
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер, подсветка клавиатуры
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 45,6x32,7x5,8 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена:** 165 000 рублей

С тех пор как **Dell** вывела на российский рынок ноутбуки **Alienware**, они не покидают наш топ. На этот раз самым быстрым, мощным и дорогим стал 18,4-дюймовый Alienware 18 сразу с двумя видеокартами **NVIDIA GeForce GTX 780M** в SLI-режиме.

Упаковали их в обновленный корпус, сделанный из алюминия и оснащенный качественной матрицей с Full HD-разрешением, клавиатурой с настраиваемой подсветкой, а также крупным тачпадом с технологией мультитач. За все расчеты в системе отвечает топовый четырехъядерник **Intel Core i7-4930MX** частотой до 3,9 ГГц. В поддержку ему стоят 32 ГБ оперативки DDR3-1600 МГц и четыре твердотельника объемом 256 ГБ, объединенных в единый массив RAID 0. Для связи с внешним миром у ноутбука есть все современные беспроводные модули, включающие Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.0. В походном режиме питается лэптоп от 8-ячеечной батареи.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Apple iPad Air

- **Операционная система:** iOS 7.0.3
- **Дисплей:** 9,7 дюйма (1536x2048), IPS
- **Процессор:** Apple A7 (2 ядра, ~ 1,3 ГГц, 64 бита)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64/128 ГБ
- **Камеры:** 1,2 Мп (фронтальная), 5 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1700/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/2/3/4/5/7/8/13/17/18/19/20/25/26
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** Lightning, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 8827 мАч
- **Размеры:** 24x17x0,8 см
- **Вес:** 469 г (Wi-Fi), 478 г (Wi-Fi + Cellular)
- **Цена:** от 19 990 рублей (16 ГБ)

Sony Xperia Tablet Z

- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 10,1 дюйма (1900x1200), IPS
- **Процессор:** Qualcomm APQ8064+MDM9215M (4 ядра, 1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD, до 32 ГБ
- **Камеры:** 2,2 Мп (фронтальная), 8,1 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1700/1900/2100 МГц, полосы LTE 1/3/5/7/8/20
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 6000 мАч
- **Размеры:** 26,6x17,2x0,7 см
- **Вес:** 495 г
- **Цена:** от 19 990 рублей (16 ГБ)

ПЛАНШЕТ

Apple iPad Air
Sony Xperia Tablet Z

Для многих лучший планшет ушедшего года — **iPad Air**. И мы с этим согласны. Железка прибавила в производительности и стала первой в мире таблеткой, умеющей работать с 64-бит данными. Плюс к этому она обзавелась отдельным кристаллом, отвечающим за обработку информации, поступающей с акселерометра, гироскопа и компаса, что позволило активнее использовать датчики и не бояться за преждевременный исход батареи. Впрочем, технические изыски — удел железячников, гораздо больше всем понравились внешние изменения. iPad наконец-то избавился от широких рамок по бокам, стал тоньше на 2 миллиметра и легче аж на 157 граммов — почти мировой рекорд.

Почему почти? Да потому, что за несколько месяцев до этого **Sony** выпустила **Xperia Tablet Z**, толщина которого была еще меньше, а вес лишь на 17 граммов превышал iPad Air. При этом по мощности и качеству начинки планшет до сих пор ни в чем не уступает разработке Apple. За местный **Android** отвечает 4-ядерный **Qualcomm APQ8064**, поддерживаемый 2 ГБ оперативной памяти и мощным видеоядром **Adreno 320**. Да, дисплей у Sony чуть слабее (1920x1200 точек против 2048x1536 у Apple), зато Xperia Tablet Z можно помыть под водой и закопать в пляжный песок — для него это нормальные условия работы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.2.2
- **Дисплей:** 5,2 дюйма (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 800 (4 ядра, 2,26 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Камеры:** 2 Мп (фронтальная), 13 Мп (задняя, автофокус, HDR, стабилизация изображения)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 13,8x7,1x0,9 см
- **Вес:** 143 г
- **Цена:** 24 990 рублей

СМАРТФОН

LG G2

Телефонов в этом году, как, впрочем, и в прошлом, появилось такое количество, что вряд ли хоть одно издание смогло их все протестировать. Но вот главную тройку 2013-го — Samsung Galaxy S4, iPhone 5s и LG G2 — опробовали все. На наш взгляд, лучшим из них оказался **LG G2**. Причем понравился он вовсе не продвинутой начинкой, хотя она тут круче некуда, а множеством оригинальных идей и нестандартных решений, благодаря которым мы теперь совсем по-другому смотрим на аппараты с экраном более пяти дюймов.

Так, для активации системы с LG G2 не надо тянуться к физическим кнопкам, активно перемещая смартфон в ладони, — достаточно несколько раз щелкнуть по экрану. То же и с фирменной шторкой уведомлений Android — для ее вызова внизу дисплея поставили отдельную программную клавишу. Хорошо в LG поработали и над клавиатурой. Если вы не хотите держать аппарат обеими руками, то литеры можно прижать к одной из сторон телефона и весь набор букв окажется под большим пальцем. И подобных мелочей, облегчающих жизнь, в G2 видимо-невидимо.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** D-pad, 4 игровых, 5 системных
- **Курки:** 4 шт.
- **Стики:** 2 шт., аналоговые
- **Шифты:** 4 шт.
- **Соединение:** проводное (отсоединяемый USB-кабель длиной 3 м)
- **Разъемы:** 2,5-мм джек
- **Дополнительно:** OLED-дисплей
- **Совместимые платформы:** Xbox 360, ПК
- **Размеры:** 11x15,4x5,7 мм
- **Вес:** 288 г
- **Цена:** 3280 рублей

ДЖОЙСТИК

Razer Sabertooth

Выход на ПК Xbox 360 Controller у многих производителей отбил охоту вкладываться в разработку новых геймпадов — уж больно хорош приставочный джойстик. Поспорить с Microsoft в этом году решилась только **Razer**, и ей это, надо признать, удалось.

По расположению основных органов и внешнему виду **Sabertooth** повторяет стандартный джойстик Xbox. Выделяют его использованные материалы (софт-тач-пластик) и большее количество клавиш. Так, на верхнем торце появились дополнительные шифты, а на оборотной стороне, аккурат под безымянные пальцы, расположилась пара двухпозиционных курков. Сразу скажем, бонусные кнопки компьютером не распознаются — за них отвечает встроенный в Sabertooth процессор, умеющий назначать на них любое из заданных вами действий. Насколько полезна эта функция, мы пока не до конца разобрались, а вот за что Razer можно памятник поставить — так это за измененную механику основных кнопок **X**, **Y**, **A**, **B**. Их лишили длинного хода, и по скорости срабатывания они теперь ближе к мышиным кликам.

Поначалу это дико непривычно, но после нескольких дней интенсивных тренировок настолько осваиваешься, что обычные геймпады начинаешь воспринимать как пережиток прошлого.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** D-pad, 4 игровых, 5 системных
- **Шифты:** 2 шт.
- **Разъемы:** 3,5-мм джек
- **Совместимые платформы:** iPhone 5/5s, iPod touch 5
- **Аккумулятор:** 1500 мАч
- **Размеры:** 20x6,3x2,1 мм
- **Вес:** 120 г
- **Цена:** 3200 рублей

ДЖОЙСТИК ДЛЯ ТЕЛЕФОНА

Logitech Powershell Controller + Battery

Logitech в этом году придумала, как превратить iPhone в настоящую игровую платформу. Ее **Powershell Controller** — это своеобразный чехол, по бокам которого расположены крестовина и четыре стандартные клавиши **X**, **Y**, **A**, **B**, а сверху — пара привычных шифтов. С установленным внутри смартфоном получившийся гибрид почти не отличим от первой PSP.

Что приятно, в Logitech не просто прилепили клавиши, но и продумали множество мелочей. К примеру, чтобы не глушить встроенный в телефон динамик, в корпусе Powershell сделали специальную прорезь. А для доступа к 3,5-мм джеку организовали схему переходников, выводящих разъем на нижний торец чехла. Ну и самое главное: в Powershell установили батарею на 1500 мАч, игры — дело энергозатратное, лишний аккумулятор смартфону никогда не помешает.

Из минусов Powershell пока можно отметить следующее: работает он исключительно с iPhone 5/5s и поддерживает ограниченное число игр.

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Мир сошел с ума! Новая **GTX 780 Ti** не только быстрее **GeForce GTX TITAN**, но и обходится почти на 10 000 рублей дешевле. AMD планирует комплектовать кристалл **A10-7850K** с *интегрированным* GPU копией **Battlefield 4**. Продолжает театр абсурда и тот факт, что теперь 8 ГБ оперативки стоят дороже 60 ГБ флэш-памяти. После такого победа **SteamOS** над **Windows** уже не кажется фантастикой.

Основные изменения этого месяца

- В конфигурации с кристаллами AMD установим платы **MSI 970A-G43** для «Дешево и сердито» и **MSI 990XA-GD55** для «Смерть тормозам». В аналогичных системах с процессорами **Intel** возьмем на вооружение материнку **Gigabyte GA-H87-HD3**.
- Оперативная память продолжает дорожать, так что уберем из всех конфигураций топовые планки и заменим их бюджетными **Kingston** и **Corsair**.
- Ценники на SSD становятся все гуманнее. Например, **Silicon Power S55** стоит менее 2000 рублей и предлагает емкость в 60 ГБ, а этого более чем достаточно для установки операционной системы и основных приложений.
- Если денег на полноценный SSD нет, но скорость дисковой подсистемы хочется увеличить, можно установить гибридный жесткий диск. Например, **Seagate ST1000DX001** емкостью 1 ТБ, представленный в «Займи, но купи!», — для ускорения доступа к часто используемым файлам у него есть буфер на 8 ГБ.
- Добавим производительности конфигурациям «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» — установим в них видеокарты **Sapphire Radeon R7 260X** и **MSI Radeon R9 270 GAMING 2G** соответственно.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (Intel)

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	36 200
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (алюм. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 4x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 750
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	24 560
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANOC-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 928-980/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	104 760
SSD: 800 ГБ Intel S3500 SSDSC2BB800G401 (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	35 020
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	19 900
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2470
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower (1500 Вт, ATX, 140 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 8x SATA, 8x MOLEX, 2x FDD, 4x 6-pin, 4x 8-pin)	9900
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZXR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Microlab H-600 (5.1, 5x 32 Вт + 110 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	13 600
Мониторы: 3x ASUS VG278HR (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	63 480
Со всеми наворотами:	**363 600**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6500
Кулер: Deepcool ICE WARRIOR (алюм. + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,6-27,6 дБ)	1570
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4290
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Vengeance Pro CMY8GX3M2A1866C9	3810
Видеокарта: Gigabyte GV-N770WF3-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1076/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	11 900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Thermaltake Commander MS-III VO100A1W2N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1840
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2300
Системный блок:	**35 700**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**60 580**
AMD FX-9370 (Vishera, Socket AM3+, 4,4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1850
Замена видеокарты: ASUS GTX780-DC2OC-3GD5 (NVIDIA GeForce GTX 780, 889-941/6008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	10 120
SSD: 256 ГБ Sandisk Ultra Plus SDSSDHP-256G-G26 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6000
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**81 470**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6750
Кулер: Deepcool ICE WARRIOR (алюм. + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,6-27,6 дБ)	1570
Системная плата: Gigabyte GA-Z87-D3HP (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4780
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CMZ4GX3M1A1600C9	3460
Видеокарта: Gigabyte GV-N770WF3-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1076/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 2x DVI, DisplayPort)	11 900
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: Aerocool VS-3 Advance (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	1660
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2300
Системный блок:	**35 910**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6950
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**60 740**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5200
Замена видеокарты: ASUS Radeon R9 280X, MATRIX-R9280X-P-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 1100/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 4x DisplayPort)	10 120
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**85 380**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — AMD

ЦП: AMD FX-6350 (Vishera, Socket AM3+, 3,9 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4460
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/R (алюминий + медь, 92 мм, 2200 об/мин, 21 дБ)	590
Системная плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2230
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	2800
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-00-20G (AMD Radeon R7 260X, 1150/6600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5100
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1730
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPC500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1360
Системный блок:	**19 810**
Мышь: A4Tech F6 V-Track Gaming (3000 dpi, лазерная, проводная)	750
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 основн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	1650
Монитор: ASUS VE247H (LED, TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	6590
Системный блок и периферия:	**29 470**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	900
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1910
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**36 610**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — Intel

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3900
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900-2800 об/мин, 31 дБ)	320
Системная плата: Gigabyte GA-H87-HD3 (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	2800
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-00-20G (AMD Radeon R7 260X, 1150/6600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5100
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1730
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPC500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1360
Системный блок:	**19 900**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1190
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводная, 104 основн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Konoos KNS-D600 (2.0, 2x 15 Вт, 85 дБ, 63-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7560
Системный блок и периферия:	**31 470**
Замена ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2470
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1910
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 180**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5360
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	840
Системная плата: MSI 990XA-GD55 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X/SB850, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866/2000/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3260
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CMZ4GX3M1A1600C9	3460
Видеокарта: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7010
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1800
Системный блок:	**25 370**
Мышь: Gigabyte GM-M6980X Laser (3000 dpi, лазерная, проводная)	1750
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	3820
Монитор: BenQ GW2750HM (LED, VA, 27 дюймов (1920x1080), 4 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x2 Вт)	9300
Системный блок и периферия:	**42 870**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1140
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4890
SSD: 128 ГБ Corsair Force GS CSSD-F128GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	3870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**59 690**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — Intel

ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6370
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-26,1 дБ)	840
Системная плата: Gigabyte GA-H87-HD3 (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	2800
Видеокарта: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7010
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2100
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	540
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1800
Системный блок:	**25 610**
Мышь: Razer Abyssus (3500 dpi, лазерная, проводная)	1740
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2600 (2.0, 2x 62 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ)	5560
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9760
Системный блок и периферия:	**45 300**
Замена ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	380
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 770 (NVIDIA GeForce GTX 770, 1046-1085/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4890
SSD: 120 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/120G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	4070
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**57 560**

ТЕСТ №02

ФЕВРАЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Новый режим в Call of Duty: Ghosts для не самых умелых игроков называется...

А. Ground War
Б. Heavy Duty
В. Cranked
Г. Search and Destroy
Д. Infected

❷ Из перечисленных ниже игр карточной является...

А. Lara Croft: Reflections
Б. Game Dev Story
В. Device 6
Г. Warhammer Quest
Д. Star Command

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ LEGO The Hobbit базируется на первых двух фильмах серии и не включает события третьей части — «Хоббит: Туда и обратно».

А. Все правильно.
Б. Да вы смеетесь!

❹ Создатели «Игромира» планируют запустить российский аналог Comic-Con.

А. Именно.
Б. Ерунда, у нас и комиксы-то не читают!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — I'm still hungry! I need something to eat! («Я все еще голоден! Мне нужно что-нибудь съесть!»)

А. Knack
Б. LEGO Marvel Super Heroes
В. Tearaway
Г. The Wolf Among Us: Episode 1 — Faith
Д. Pokemon X & Y

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Deadfall Adventures
Б. Destiny
В. Dying Light
Г. Wolfenstein: The New Order
Д. Shadow Warrior (2013)

❼ Главу южнокорейского отделения Sony Computer Entertainment зовут...

А. Сюхэй Ёсида
Б. Кадзуо Хираи
В. Сатору Ивата
Г. Широ Каваучи
Д. Джей Ли

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь

A4Tech Bloody V8

с возможностью выбора режима стрельбы

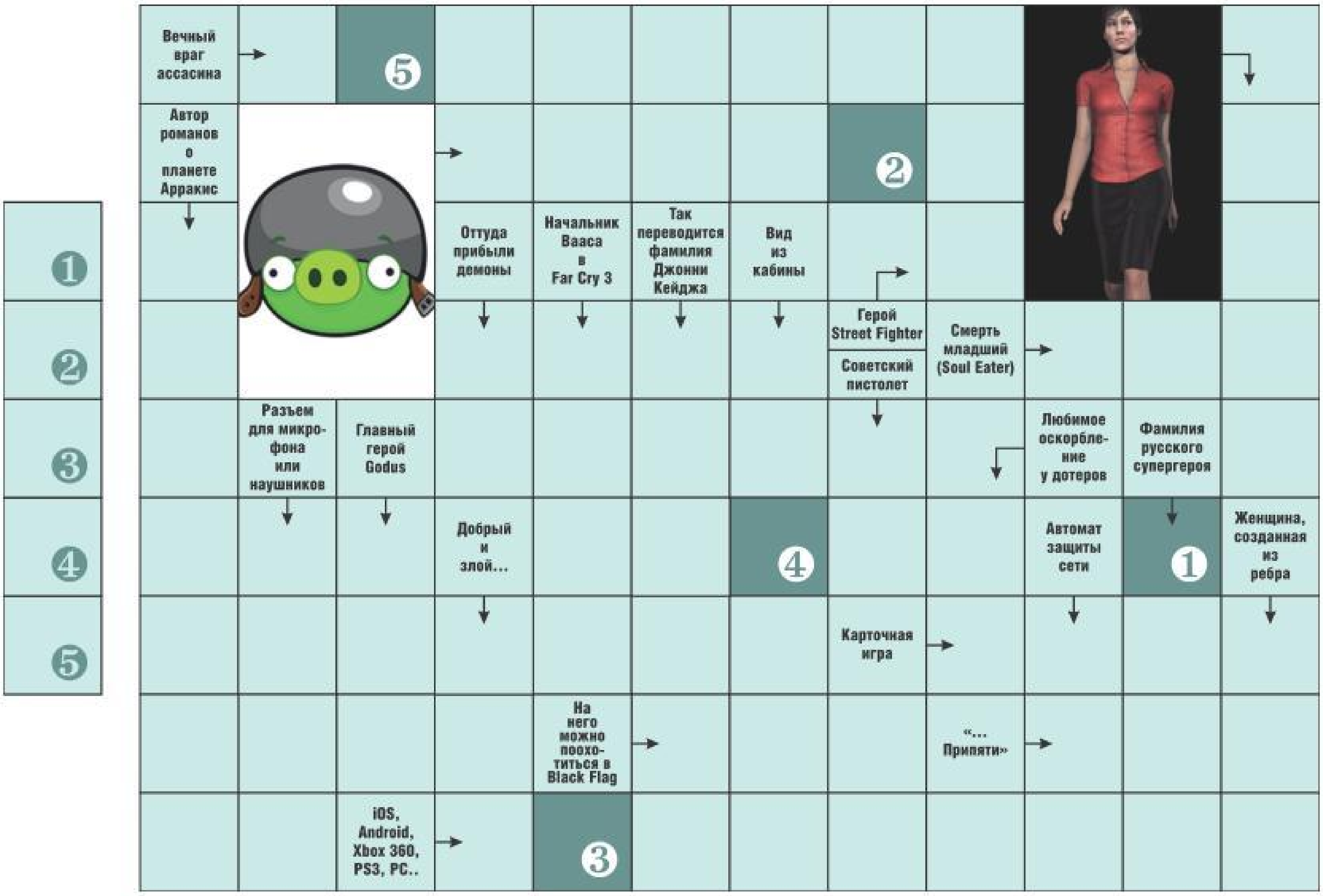
автоматическим подавлением отдачи

и активированным Core3

www.a4tech.ru

СКАНВОРД №02 ФЕВРАЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



НАШ ПРИЗ

Проводная закрытая гарнитура

SteelSeries Siberia v2

с мониторными наушниками

регулятором громкости

и микрофоном с шумоподавлением

www.steelseries.com

ФОТОПАМЯТЬ №02 ФЕВРАЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **BioShock Infinite** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь

A4Tech Bloody V8

с возможностью выбора режима стрельбы

автоматическим подавлением отдачи

и активированным Core3

www.a4tech.ru

Издатель Konami Разработчик Mercury Steam

Февраль

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
5							1
6	2	3	4	5	6	7	8
7	9	10	11	12	13	14	15
8	16	17	18	19	20	21	22
9	23	24	25	26	27	28	

Февраль

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
5							1
6	2	3	4	5	6	7	8
7	9	10	11	12	13	14	15
8	16	17	18	19	20	21	22
9	23	24	25	26	27	28	

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №12/2013

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Д (в Batman: Arkham Origins нельзя встретить Дарксайда)
2. Б (на запуске PS4 подписчики PS Plus вместо DriveClub получили Contrast)
3. А (в XCOM: Enemy Within появился специальный режим для тех, кто постоянно пользуется быстрыми загрузками и сохранениями)
4. А (авторы нового Thief отказались от системы набора опыта)
5. А (цитата из Grand Theft Auto 5)
6. В (скриншот из Lost Planet 3)
7. Д (в озвучении GTA 5 не принимал участия Рэй Лиотта)

Победитель

Вероника Тимофеева (Санкт-Петербург)

Портативная беспроводная гарнитура **Creative WP-350** с интерфейсом Bluetooth, встроенным микрофоном и мягкими накладками *ru.creative.com*

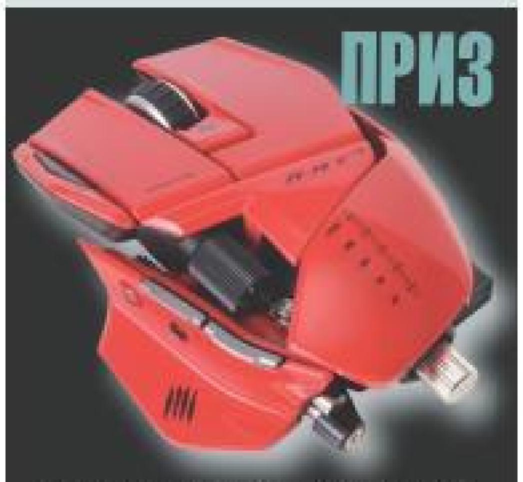
СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Игромир, Рекс, вигор, Киоск, Абстерго, петрусит, чип, Дигимоны, стрыга, лук, стрим, сага, Лаокоон, тигр, клан, фарад. По вертикали: Пикард, ЛоЛ, Угга. Ключевое слово: **фриранинг**.

Победитель

Андрей Шелковский (Челябинск)



Проводная игровая мышь **Mad Catz R.A.T. 5 Gaming Mouse** *оснащенная высокоточным лазерным сенсором* с поддержкой разрешения до 5600dpi и ускорением до 50G *pristavka.com*

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

Shadow Warrior (2013)
4, 3, 1, 2

Победитель

Алексей Долженко (Курск)

Подставка для охлаждения ноутбука (15,4") **Deepcool N6000** *с LED-подсветкой* и двумя USB-портами *www.deepcool-ru.com*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Тест X. Месяц»**). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 21.02.2014. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Шон Хоган
один из двух создателей Anodyne

https://twitter.com/seagaia2

УГАДАЙ МЕЛОДИЮ

Об использовании музыки в повествовательных целях

На самом базовом уровне звук и музыка в играх предназначены для вовлечения игрока в виртуальный мир, это один из видов связи с человеком по ту сторону экрана. В дополнение к этому аудиоконтент может разыгрывать собственную историю и в сочетании с другими элементами усиливать сюжет и визуальный нарратив, помогая игроку проникнуться персонажами и их историей.

Возьмем **Chrono Trigger** — музыка там задает тон местам, которые исследуют герои. Например, мелодия **Secret of the Forest** начинает играть, когда путешественники отправляются назад во времени и оказываются в глухом лесу, где из каждого куста может выползти чудовище. Персонажи сталкиваются с неизвестным, и музыка должна это как-то передать. Трек разделен на три части, в которых заключено самостоятельное повествование: сначала музыка передает ощущение загадочности, которое постепенно переходит в кульминацию, после чего мелодия становится спокойнее и закольцовывается. Таким образом, мелодия передает впечатления как игрока, так и героев от встречи с неизвестным и помогает лучше понять эмоции персонажей.

Если же взять нашу предыдущую игру (Шон и его коллега Джонатан Киттака уже работают над новой. — ***Прим. «Игромании»***), то там сюжет задумывался последовательным и доступным, но вышло так, что самостоятельно разобраться в повествовании было непросто. Тут-то музыка и помогла игроку понять, через что проходит разум главного героя на протяжении всего приключения.

Дальше я предметно расскажу про конкретные композиции, поэтому для наглядности можно послушать нашу музыку на ***seagaia.bandcamp.com.***

Anodyne — это путешествие в подсознании юноши Янга. Визуально проект тяготеет к эстетике GBC/SNES, и по нашему замыслу музыкальное сопровождение должно в точности передавать настроение путешествия по самым разным местам — квартирам, неестественно парящим в воздухе платформам, необъятным полям с густой зеленой травой. Эти локации формируют картину душевного состояния героя. Янг странствует в своем сне, и декорации постепенно начинают изменяться. Так, эпизоды на природе получились спокойными и расслабляющими, в отличие от более неприятных и тревожных мест в уголках подсознания. Наша идея перехода от безопасных локаций к потаенным, темным местам в голове Янга должна отражаться не только в повествовании или картинке, но и через музыку.

Мне хотелось показать, что Янг ощущает в разных ситуациях, — тогда игрок начнет лучше понимать героя. Первые локации выглядят обыденно, опасность не ощущается, хотя враги все равно не дремлют. Мелодии **Fields**, **Beach**, **Cliff** и **Forest** звучат приятно и безмятежно, в них чувствуешь нотки меланхолии и беспокойства. Мотивы легко напевать про себя, по контексту становится ясно, что персонаж почти расслаблен. Тем не менее героя не покидает чувство некоторого трепета и тревоги перед приключением, в которое он нырнет с головой.

Опасения не напрасны, потому что дальше Янг сталкивается с фантасмагоричными местами, о существовании которых даже и не подозревал. Грубые, менее мелодичные мотивы **Cell**, **Suburb** и **Space** передают неприятные ощущения и искреннее непонимание — потаенные, потенциально опасные места в уголках сознания могут привести в ужас.

Работает ли замысел? В основном игроки чувствуют себя неуютно и говорят, что с миром игры что-то не так. У некоторых не получается ухватить линию повествования (и это наша, разработчиков, ошибка), зато люди получают общее представление о ситуации по визуальному и звуковому исполнению. Даже если человек упустит историю, он все равно сможет уловить эмоциональный фон и его изменение.

■■■

Подводя итог: музыкальное сопровождение помогает понять основную концепцию и настроение игры — вплоть до того, что отдельные темы станут отождествляться с персонажами. Мелодии могут не только дополнять графику, но и органично вплетаться в повествование. Очень надеюсь, что вы увидите новые идеи на этом поприще в нашей новой игре. ■

Новая
Игромания для iPad уже в продаже!

Как найти Игроманию для iPad?

1 Открой

App Store или Киоск / Магазин

2 Набери в поиске

игромания

3 Скачай и получи **2 бесплатных номера** в подарок

www.igromania.ru/ipad

Razer
KRAKEN pro
analog gaming headset
реклама
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
САМАЯ УДОБНАЯ ГАРНИТУРА... ВСЕГДА.
• Оптимальный вес для длительного ношения • Выдвижной микрофон
• Мощные динамики и звуковая изоляция для игрового звука высочайшего качества
Спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
ЭЛЬДОРАДО
www.eldorado.ru
MediaMarkt
www.mediamarkt.ru
DNS
www.dns-shop.ru
www.compumir.ru
БЕЛЫЙ ВЕТЕР ЦИФРОВОЙ
www.digital.ru
ЮЛМАРТ
www.ulmart.ru
OZON.ru
www.ozon.ru
For Gamers. by Gamers.™
ru.razerzone.com